

EXKLUSIV PLAYSTATION-CD VARJE MÅNAD

RIDGE RACER TYPE 4, T'AI FU, GEX: DEEP COVER GECKO, R-TYPE DELTA



Svenska PlayStation Magasinet

Nr. 17

STAR WARS: EPISODE 1

SPECIALREPORTAGE MED EXKLUSIVA BILDER UR ACTIVISIONS NYA SPEL

RIDGE RACER TYPE 4

NAMCO ÖVERTRÄFFAR SIG SJÄLVA

T'AI FU
V-RALLY 2
R-TYPE DELTA
SYPHON FILTER
RALLY MASTERS
UM JAMMER LAMMY
CIVILIZATION 2
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
WARZONE 2100

PLAYSTATION 2

LÄS ALLT OM DEN NYA KONSOLEN



Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 5 • 1999 | PRIS: 59 KRONOR [INKLUSIVE MOMS]

Inledning

På månadens CD

Med månadens demoskiva får du många tillfällen att leva ut dina aggressioner. Du kan tackla hårt i hockeyrinken, sparka hårt i asiatiska fabelmiljöer och gasa hårt på japansk asfalt. Akta bara så att din PlayStation fortfarande är hel när du spelat färdigt!



RIDGE RACER TYPE 4 — **Spelbar**
Som komplement till recensionen kan du här pröva på att själva ratta runt i en av spelets banor.

GEX: DEEP COVER GEKKO — **Spelbar**
Sätt på din tweed-hatt och utforska denna nivå i sann Sherlock Holmes-stil med vår gröna detektiv.

R-TYPE DELTA — **Spelbar**
Detta smakprov innehåller en bana från ett av världens bästa scrollande shoot 'em up-spel.

ACTUA ICE HOCKEY 2 — **Spelbar**
Upplev Gremlins nya hockeyspel med en match mellan New Jersey Angels och Toronto Norsemen.

BIG RACE USA — **Spelbar**
New York genom en flipperkulas perspektiv.

SWING — **Spelbar**
Få bollarna i rad och du vinner.

T'AI FU — **Spelbar**
Dra på dig tigerkostymen och klös ut dina aggressioner i denna nivå från Activisions senaste spel.

PANDORA'S BOX — **Yaroze**
Klurigt Yaroze-pusselspel.

TEKKEN 3-TURNERINGEN — **Video**
Reportage från den stora turnering i London där Jonas Nordström knep andraplatsen åt Sverige.



Nu när Sony äntligen bekräftat att deras nya superkonsol är på väg kunde man tro att luften skulle gå ur PlayStation-marknaden. Men icke. Spelåret 1999 verkar tvärtom bli ett av de tätaste och mest intressanta spelåren någonsin. Och orsakerna är många.

Från Japan kommer en hel dröse nya spel, vilka jag fick chansen att se och provspela under mitt besök i Tokyo i samband med PlayStation Meeting 1999. *Gran Turismo 2*, *Ape Escape* och *Um Jammer Lammy* är bara några av de titlar som Sony planerar att släppa under den närmaste framtiden, och de är alla spel som verkligen är värda en extra titt. Men just nu är det framför allt Namco som står i fokus tack vare det mästerliga *Ridge Racer Type 4*, som vi recenserar i detta nummer.

På andra sidan jordklotet händer det också stora saker. Nästa månad släpper Activision nämligen det första av många kommande Star Wars-spel som bygger på den nya filmen, och det tänker vi givetvis inte låta passera obemärkt. Därför har vi ägnat sex sidor av tidningen åt en exklusiv rapport från Skywalker Ranch i USA med nya bilder och fakta om *Star Wars Episode 1: The Phantom Menace* och redan i nästa nummer kommer den fullständiga recensionen.

Vi lär alltså inte behöva bli uttråkade i väntan på PlayStation 2, men för de som ändå drömmer om framtiden har vi på sidorna 18–23 sammanställt alla befintliga bilder och fakta rörande den nya konsolen. Det råder ingen tvekan om att PlayStation 2 kommer att blir början på en helt ny era av digital underhållning, vilket de flesta säkert håller med om efter att ha läst vår artikel.

Trevlig läsning!
Mikael Weichbrodt
Redaktör

Innehåll

Prenumeration

Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08-6720333
Övriga ärenden: Titel Data AB,
11286 Stockholm, tel: 08-652 84 00

Redaktion

Chefredaktör: **Tobias Bjarneby**
Redaktör: **Mikael Weichbrodt**
Layout: **Anna Clason, Petter Sjölund, Lena Laurén och Erik Nilsson**
Korrektur: **Nathalie Zimmerman**
Ansvarig utgivare: **Jonas Svensson**

Medarbetare

Pidde Andersson
Johannes Holmertz
Petter Sjölund

Engelsk redaktion

Mike Goldsmith, Daniel Griffiths, Stephen Pierce, Nicky McClure, Andrea Toal, Nadine Pittam, Lam Tang, Milford Coppock, Simon Middleweek, Pete Loretz, Martin Burton, Pete Wilton, James Price, Keith Stuart, Sam Richards, Alex Bickham, Steve Merrett, Dan Mayers, Kieren Gillen, Steve Bradley, Andy Butcher och Nicolas Di Costanzo

Produktion

Rip: **Graphic Xpress**
Tryck: **Alprint Rahola**

Utgivare

Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: **08-692 29 00** Fax: **08-653 50 00**
e-post: **psm@atlantic.medstroms.se**
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medströms Dataförlag AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12

ISSN 1403-4336







Gran Turismo 2



Rally Masters

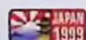


Saboteur

LOADING



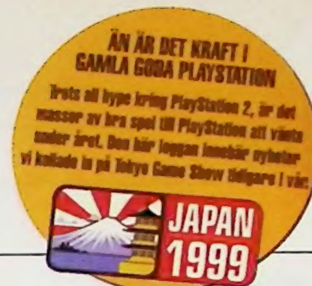
SMYGTITTAR





SPECIAL







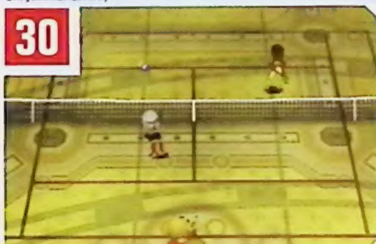
Um Jammer Lammy



Star Wars – Episode 1: The Phantom Menace



Ridge Racer Type 4



Anna Kournikova's Smash Court Tennis



Warzone 2100



Syphon Filter



V-Rally 2



PlayStation 2



R-Type Delta

SPELTEST





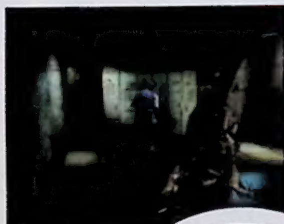
VARJE MÅNAD



STRAX DAGS FÖR ÖDLESLAKT

CAPCOM ÅTERUPPLIVAR EN UTDÖD TREND







Det som inte syns på bilderna är hur kameran sveper över miljöerna. Och hur snabba dinosaurierna är. Och blodet. Och hur lysande spelet är.

På de senaste skärmbilderna och den ultra-hemliga reklamvideon ser *Dino Crisis* köttigare ut än någonsin. Blir det årets julklapp? Det tror i alla fall vi.

Som vi kunde rapportera förra månaden så är *Dino Crisis* i det stora hela en fortsättning på *Resident Evil*-serien, eftersom båda är skapade av Shinji Mikami och hans kolleger. Som omväxling från det vanliga zombie-och-polis-temat så liknar *Dino Crisis* mer något ur Michael Crichtons papperskorg.

Agenten Regina och hennes team reser till den fjärran ön Ibis för att undersöka Professor Kirk och hans experiment med miljövänliga energikällor. Hennes uppdrag är att gripa Professor Kirk och förhöra honom om hans arbete, men istället blir Regina snart sysselsatt med de hundratals hungriga dinosaurier som är lösa i laboratoriet. Fy och huga!

Något som man inte riktigt kan se på de här skärmbilderna är att till skillnad från *Resident Evil*, som hade förrenderade bakgrunder med polygonfigurer ovanpå, så är grafiken i *Dino Crisis* helt polygonbaserad, som i *Metal Gear Solid*. Och vad är det för bra med det då? Jo, kameran kan röra sig fritt och hålla uppsikt över Regina medan hon går omkring. Men till skillnad från systemet i *Tomb Raider* och *Metal Gear*, så är kamerarbetet av samma goda stil som i *Resident Evil*. Den hemliga videon från spelet som PSM har tagit del av, visar hur kameran sveper mellan olika *Resident Evil*-vinklar som både ger en klar bild av vad som finns framför spelaren – och vad som kommer bakom henne – samtidigt som man har behållit alla tuffa dramatiska vinklar.

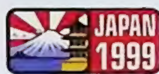
De verkliga stjärnorna är ändå dinosaurierna. Videon visar bara två sorter: tyrannosaurier och raptorer, men fler är utlovade. Det förbluffande är med vilken fart de rör sig! Jämfört med de lunkande zombierna i de tidigare spelen så formligen *flyger* de här djuren fram och tillbaka över skärmen i sin jakt på människokött. Den nya polygonuppbyggnaden medför också att när de väl har fått vittring på dig, så kommer de att jaga dig från rum till rum, tills du vänder dig om och blåser huvudet av dem.

Vi tror att det här spelet kommer att bli enormt. Vi lär återkomma till *Dino Crisis* både en, två och tre gånger före premiären i november.



HÖG TID ATT SPELA APA

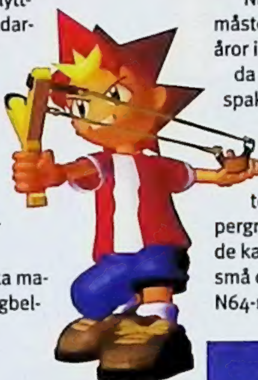
APOR + TIDSRESOR + TUFFA VAPEN = *APE ESCAPE*



Välkommen till en av årets oförutsedda men garanterade succéer: *Ape Escape*. Vem var det som sa att originaliteten var död?

När PSM besökte Sony Japans högkvarter i Tokyo, fick vi en förhandstitt på det här tecknade plattformsspelet i 3D. En grupp rebelliska laboratorieapor med förhöjd intelligens har rymt. Med hjälp av en tidsmaskin har de flytt till det förgångna för att ändra på historien och göra sig själva till härskare över världen. Spelaren måste resa tillbaks i tiden och fånga aporna innan världens öde är beseglat.

Producenten Susumu Takatsuka och Yoshida Shuhei, exekutiv producent, som tidigare har jobbat med *Crash 3*, *Spyro* och *Gran Turismo*, anser att *Ape Escape* är ett revolutionerande spel. Det är det första spelet helt gjort för analogkontrollen. Den högra spaken styr förflyttningen genom 3D-världarna (en djungel, en undervattensvärld, ett nöjesfält, en fabrik, en strand och inuti ett monsters mage) medan den vänstra styr manickerna och fordonen som man får av spelets professor.



Och det är inte vilka manicker som helst: slangbellor, fångstnät, propellrar, radiostyrda bilar, ap-radar, pansarvagnar och roddbåtar finns att få, och var och en kräver att man använder spakarna på ett speciellt sätt.

När man till exempel hoppar i båten måste man ro med spakarna som med åror i en riktig roddbåt, och för att använda slangbellan måste man dra tillbaka spaken lika långt som snodden innan man släpper.

Spelet är intelligent – aporna hör när man kommer, så man måste krypa som i *Metal Gear* – det har supergrafik och dito animering, imponerande kameraföring och hundratals fiffiga små detaljer. *Ape Escape* är ett sorts N64-möter-*Crash 3*. Mer inom kort.

***Ape Escape* är ett spel som utnyttjar Dual Shock-kontrollen till fullo. Den ena spaken används till förflyttning och den andra till utrustningen.**







SANKT GÖRAN 1999

DÖDA DRAKEN, ÄKTA PRINSESSAN ETC.

På en smygtitt inför Tokyo Game Show i mars (se Orient-expressen på nästa uppslag) fick PSM se Namcos kommande arkadäventyr *Dragonvalor*. Trots att det bara är tio procent färdigt, så kan vi intyga att det blir en välkommen ny sträng på PlayStations lyra.

Det är en 90-talsversion av Namcos arkadklassiker *Dragonbuster*, med många RPG-liknande inslag: man utforskar mytiska länder för att nedlägga spelets titelmonster – som presenteras i introsekvensen med en kombination av datormodellering, foto, 2D-animation och hårdrock. Det finns en hel del mysterier och problem att lösa under resans gång, men spelet är mer än hjärngymnastik. Fienderna måste dödas i beat 'em up-stil, och slutstriden på varje nivå består i att slåss mot en polygondrake, som kan besegras genom att man "hoppar och hugger mot huvudet och angriper svansen bakifrån," allt enligt Namco.

I slutet av varje nivå gifter sig hjälten med den sköna jungfru han just räddat från draken. På efterföljande nivå måste man anta rollen av parets son och upprepa bedriften – utforska landet, besegra draken, äkta jungfrun, föda upp avkomma och så vidare.

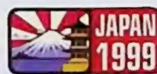
Varje gång avgör valet av hustru både vår framtida hjältes genetiska egenskaper och var någonstans hans äventyr utspelar sig, vilket ger spelet en god dos variation.



Drakarna är skärmfyllande polygonmonster.

NYTT ROBOTKRIG

SKROTNING SOM SKÖN KONST



I likhet med tågsimulatorer, porriga rollspel och sumo-balett, så har robotspelen haft svårt att slå utanför Japan. Möjligen fram tills nu.

Omega Boost är ett robot-shoot 'em up från utvecklarna bakom *Gran Turismo*, Polyphony Digital, och det är en njutning att både se på och spela. Det börjar med en sedvanligt imponerande videosekvens med vår hjälte, Lou Lester.

Och vad kommer sen? Jo, totalt kaos! Bländande rymdgrafik, virvlande kameravinklar, ändlösa power-ups, väldiga fraktskepp, spårraketer och skelettliknande robotdrakar. Man leder hjälten över skärmen och förgör två bossar i var och en av de sex zonerna. Repriser i *Gran Turismo*-stil av ens prestationer kan sparas på minneskort, något nytt i shoot 'em up-genren.

Det påminner lite om *Panzer Dragoon*, en gammal Sega Saturn-favorit med multi-målsökning och frenetisk action, men helt omgjord och med ett stänk *R-Type*. En europeisk utgåva är planerad inför sommaren.



Du kan "låsa" dina vapensystem till sårbara delar av fiendernas kroppar

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

Hederlige Harrys beg. formel 1-bilar...

Ibland påminner TV-spelsvärlden mest om en sandlåda. Bizarre Creations, som skapade de ypperliga spelen *F1* och *F1 '97* för Psygnosis räkning, tackade nej till att göra *F1 '98*. Psygnosis, som redan betalat en smärre förmögenhet för en formel 1-licens fram till år 2001, tvangs söka sig till de skotska utvecklarna Visual Sciences istället.

Resultatet blev en ren parodi på ett spel så väl som ett ekonomiskt bakslag, och det ryktas nu att Psygnosis ägare Sony vill sparka Visual Sciences och anlita det begåvade Studio 33 istället.

Samtidigt har Electronic Arts pungat ut med en summa motsvarande Tanzanias statsskuld för en egen formel 1-licens. Och ryktet säger att den som får göra det är inga mindre än... Visual Sciences?! Världen är allt bra liten!

Äntligen ett omöjligt PlayStation-uppdrag

Efter stora framgångar på N64 kommer nu äntligen det mycket försenade spelet efter filmen *Mission: Impossible* till PlayStation.

Till skillnad från det här numrets stora filmlicens, *The Phantom Menace*, så bygger spelet ganska löst på filmen. Enda likheten mellan spelets version av hjälten Ethan Hunt och Tom Cruise är det bruna håret.

Hunt får i uppdrag att besöka sådana turistfällor som ett stridsskepp, en flott ambassad och CIA:s högkvarter, med en mängd manicker av typen bomber, infraröda glasögon och en gasspruta till sin hjälp.

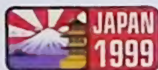
Spelet är äventyrsbetonat med *Tomb Raider*-perspektiv och vimlar av folk som hindrar respektive hjälper Ethan på hans uppdrag. Lyckligtvis tycks PlayStation-versionen vara avsevärt förbättrad jämfört med N64-varianten både vad gäller grafik och det spelmässiga.

ORIENT EXPRESSEN

36 ON 136 OE プレイステーション。

SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET GAV SIG I KAST MED HORDERNA AV SPELGALNA JAPANER PÅ TOKYO GAME SHOW HÄRFÖRLEDEN. DET VAR KNAPPT ATT VI KOM LEVANDE TILLBAKA...

ATT FÅ SPELET I TOKYO...



Här får ni en siffra att suga på: 163 448. Så många besökare hade vårens upplaga av Tokyo Game Show. Den första av sitt slag som drog fler än 16 000 personer. En stor del av dem blev nog dess värre grymt besvikna över att absolut ingen PlayStation 2-mjukvara visades på mässan. Sony Computer Entertainment hade en skylt i sin monter med texten "Tyvärr visas inget material rörande nästa generations hårdvara vid denna monter." Sickna festförstörare!

Därmed inte sagt att mässan var helt bortkastad för oss PlayStation-vänner. Faktum är att PlayStation-spel utgjorde 43 procent av allt som visades på mässan, vilket kan jämföras med Dreamcasts ynkliga 11 procent. Mässan i övrigt bestod mest av Gameboy, Wonderswan och Neo Geo Pocket, något som kan tolkas som att fickspel är nästa stora trend. När det gäller populära spel, så verkar musikspel fortfarande vara hett, och *Resident Evil*-kloner såg man överallt, däribland Capcoms eget *Dino Crisis* och Bandais *Count-Down Vampire* som faktiskt nämner *Resident Evil* i informationshäftet.

Utan störande inslag av "nästa generations hårdvara" blev huvudattraktionerna i SCE:s monter *Omega Boost* och *Um Jammer Lammy*. Det förstnämnda, ett 3D-shoot 'em up, saknade spelinnehåll som kunde matcha grafiken. *Lammy* tycks däremot ha funnit sin plats i de japanska spelarnas hjärta – trots förskjutningen från rap till gitarrjammande. *Gran Turismo 2* lyste med sin frånvaro.

Namco tycktes för övrigt ha litet dåligt med nya tuffa idéer. Senaste versionen av *Ace Combat 3 Electrosphere* visades upp med sedvanligt förbluffande datoranimerad filmsekvens. Tyvärr skulle nog det här flygplansspelet ha varit nytt och intressant 1995, men idag känns det bara gammaldags – och science-fiction-betoningen är en besvikelse för dem som ville ha en realistisk stridsflygsimulator.

Samtidigt var Capcoms största överraskning – trots att deras stora spel är *Dino Crisis* – beat 'em up-spelet *Capcom Vs SN K*, där kända karaktärer från de båda firmornas spel möter varandra. Det ryktades även att *Resident Evil 3* kommer till PlayStation 2 nästa år.

Konami är fortfarande ballast i stan. Till allmän förtjusning visades PlayStation-versionen av det komiska dansspelet *Dance Dance Revolution*,







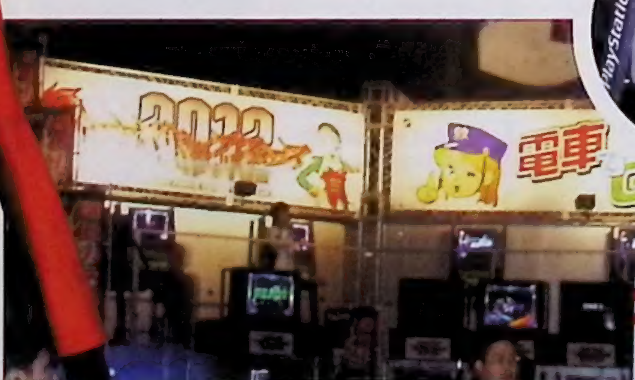
***Dino Crisis*, eller *Resident Evil* med dinosaurier, som elaka tungor kanske får för sig att kalla det.**





Klassiska vampyrtolkare som Bela Lugosi och Christopher Lee lyser tyvärr med sin frånvaro i Bandais *Count-Down Vampire*.







Tågsimulatorn *Densha Da Go 2* [stora bilden] var så realistisk att den kom två timmar för sent till mässan!





"...och här har ni mitt vardagsrum", förklarade en förvirrad kvinna på mässan.

med medföljande beröringskänslig matta att dansa på. Det har även ett läge för två spelare, när man behöver något att sysselsätta sig och sina kamrater med regniga söndagseftermiddagar. Konami avslöjade också sina planer på att producera en hel drös med *Beat Mania*-uppföljare. Det är tydligt att man vill smida medan *Beat-Mania-Dance-Dance*-rap-mix-järnet är hett.

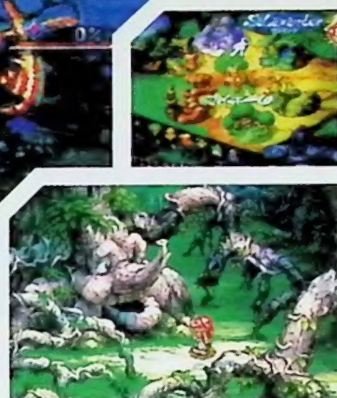
Bland de övriga utställarna var det kanske Bandais monter som imponerade mest. Bland alla deras många PlayStation-spel fanns det tidigare nämnda *Count-Down Vampire* och *Silent Bombers* (se notis till höger). Det Pokémon-inspirerade *Ichigeki* visades också – ett karate-beat 'em up där man måste föda upp och sköta om sina slagskämpar.

Slutligen hade Taito med sig *Densha Da Go 2*, uppföljaren till den populära tågsimulatorn, och Enix visade upp *Dragon Quest VII*, fortfarande långt ifrån färdigt. Tillverkarna får sno sig innan PlayStation 2 kommer och gör alla deras spel föråldrade.



Racing Lagoon. Bil-RPG. Vad tror ni?





***Legend of Mana*: svärd, dvärgar, talande träd... det har allt!**

SQUARE AVSLÖJAR EN HEMLIGHET

Utan tvekan var en av de stora överraskningarna på Tokyo Game Show *Legend of Mana* som kommer från Square senare i år.

För många år sedan förtrollades Super Nintendo-publiken av de suveräna *Secret of Mana*-spelen, två fantastiskt stämningsfulla rollspel som bara kunde mätas med *Final Fantasy*-serien. Ett *Mana*-projekt för PlayStation kom helt oväntat.

Förutom de vanliga RPG-inslagen, så har Square lagt till några nyheter. Landskaparsystemet, till exempel, som innebär att spelaren kan få nya världar att dyka upp genom att hitta de rätta artefakterna, gömda i landskapet. Varje land har sin egen Mana-natur, vilket är Squares version av "Kraften" i *Star Wars*, och den spelar en viktig roll i *Legend of Mana*. Möjligheten finns även att koppla vissa vapen och föremål till tre knappar på handkontrollen, vilket minskar det tröttsamma bläddrandet genom menyer. Att döma av skärmbilderna på mässan så är grafiken tvådimensionell, men det skrämmer förhoppningsvis inte bort nostalgiska spelare i jakt på litet *Mana*-action.

SQUARE AVSLÖJAR EN UDDA IDÉ

L*egend of Mana* var inte det enda Square hade att komma med. De visade dessutom det *Metal Gear Solid*-liknande *Cyborg*, och så *Racing Lagoon*, något som kan beskrivas som ett RPG baserat på motorsport! I stora drag är spelet uppbyggt som ett vanligt RPG – det vill säga att man utforskar miljön tills man stöter ihop med en fiende. Man får besöka restauranger, garage och andra byggnader, och de fiender man möter är rivaliserande förare istället för monster, tomtar och troll. Som man kan ana består stridsmomentet sedan av ett snabbt race där de tävlande måste undvika övrig trafik. Intressant.

TYSTA, VI BOMBAR!

En annan kul spelidé på Tokyomässan var Bandais *Silent Bombers* – en variant av *Bomberman*-spelet. Spelarna får en massa fjärrstyrda bomber som kan detoneras via fjärrkontroll och spränga de stackars offren – till skillnad från *Bomberman* där de är tidsinställda. Spelet sägs vara frenetiskt och panikartat, vilket inte är så konstigt med tanke på att det handlar om att spränga folk i trånga utrymmen...



Tyst och livsfarlig. Som en orm.

AKTUELLA RELEASER

När släpps spelen i Sverige? Här hittar du svaren!

MAJ

Poy Poy 2
Kagero Deception 2
Attack of the Saucerman
NHL Pro 99
Bomberman Fantasy Racing
Diver's Dream
Driver
Le Mans 24 Hour
No Fear Downhill Mountain Biking
R-Type Delta
Street Fighter Alpha 3
Trap Runner
WWF Attitude
Player Manager 98-99
Bust-a-Move 4

JUNI

Star Wars: The Phantom Menace
VR Baseball 2000 Edition
Quake 2
RC Stunt Copter
V-Rally 2
NBA Pro 99
Speed Freaks
Bloody Roar 2
Omega Boost
Legend of Kartia
The Golf Pro
Smash Court Tennis 2

JULI

Ape Escape
Syphon Filter
Dark Messiah
G-Police 2
Kingsley

DENGEKI TOPPLISTOR 電撃 PlayStation*

FRÅN 8 TILL 21 FEBRUARI

*Listorna är hämtade ur Dengeki PlayStation, den japanska motsvarigheten till Svenska PlayStation-Magasinet.

TOPP 10 – FÖRSÄLJNING

1. Final Fantasy VIII (Square)
2. Space Battleship Yamato (Bandai)
3. The Majong (Culture Publishers)
4. Bass Landing (Ascii)
5. Armored Core: Master Of The Arena (From Software)
6. Beat Mania (Konami)
7. Option Tuning Battle 2 (Jaleco)
8. Digimon World (Bandai)
9. Beat-Mania 3rd Mix (Konami)
10. Super Hero Sakusen (Banpresto)

TOPP 10 – MEST EFTERLÄNGTADE

1. Final Fantasy Collection (Square)
2. Saga Frontier (Square)
3. Dragon Quest VII (ENIX)
4. To Heart (Aquaplus)
5. Ensemble 2 (Mediaworks)

TOPP 5 – LÄSARFAVORITER

1. Final Fantasy VIII (Square)
2. Final Fantasy VII (Square)
3. Tales of Phantasia (Namco)
4. Denso Suikoden II (Konami)
5. Xenogears (Square)

Pssst!

Nyheter och rykten i PlayStation-världen

Infogrames: fotboll, kaniner och krig

Infogrames har meddelat vad det tänker sysselsätta sig med under resten av årtusendet.

Överst på listan står *UEFA Striker*, utvecklat av Rage Software, ute i sommar. Det har 51 UEFA-lag, 44 klubbar och kända brittiska kommentatorer.

Under återstoden av året släpps *V-Rally 2* och *Bugs Bunny: Lost in Time* – ett arkadäventyr med den klassiska tecknade kaninen Snurre Sprätt och hans kumpaner. Spelet spänner över fem tidszoner, däribland medeltid, stenålder och framtid, och har musik och ljud direkt ur Warner Brothers arkiv. En rival till *Gex/A Bug's Life*, törhända?

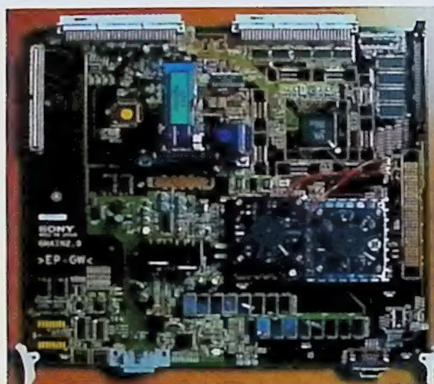
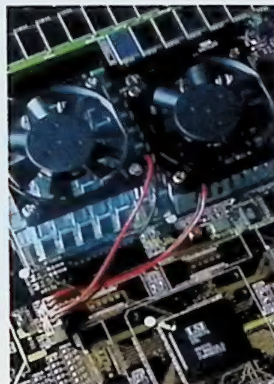
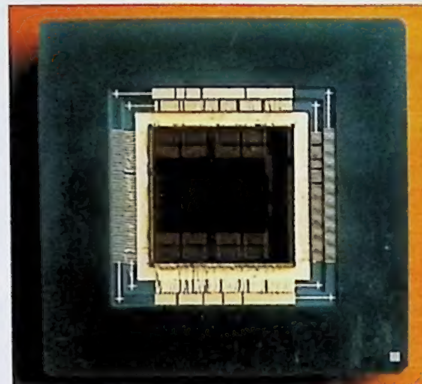
Dessutom kommer flygkrigsspelet *Eagle One: Harrier Attack* i september. Som amerikansk marin-pilot måste man ta hand om terrorister som invaderat Hawaii-öarna. Eller ska det vara *turister*?

Mucky Foot ställer till oreda på stan

I september släpper Eidos *Urban Chaos*, det första spelet som utvecklaren Mucky Foot producerat sedan de lämnade Bullfrog förra året. Spelet kan beskrivas löst som en sorts blandning mellan *Metal Gear Solid*, *Fighting Force* och *Syndicate Wars* och bygger på en mycket avancerad tredimensionell grafik.

Mucky Foot har använt sig av många realtidseffekter för grafik och ljud för att göra spelet dynamiskt och överraskande. Till exempel kan en skugga avslöja den spelare som försöker gömma sig för fienden, ungefär som fotspåren och ljuden i *Metal Gear Solid* alltså. Dessutom kan spelaren plocka upp allehanda föremål från sin omgivning och använda dem som vapen. Handlingen äger rum i en mörk och dyster framtid där allting handlar om överlevnad.

I september ska Mucky Foot vara färdiga med spelet.

En tidig version av PSX2:s moderkort. Lägg märke till de två stora fläktarna ovanför Emotion Engine-processorn.

PLAYSTATION 2 – FAKTA OCH FANTASI

RYKTESSPRIDNING PÅ HÖGVARV EFTER KUNGÖRANDET

Efter det dramatiska avtäckandet som ni kunde läsa om i förra PSM, så har Sony blivit tyst som en mussla, och de få uttalandena har varit kryptiska.

De som förväntade sig att få se hårdvaran – eller åtminstone en repris av demona – på Tokyo Game Show nyligen, fann till sin besvikelse bara en liten skylt med texten "Nästa generations PlayStation kommer inte att visas." Så kul då.

Många spekulationer cirkulerar för närvarande kring maskinens möjligheter att kunna spela upp DVD-filmer. Att ha en DVD-ROM-spelare är bara halva historien, det krävs extra ljud och video-avkodningskort också för att kunna spela upp filmerna med acceptabel kvalitet. För närvarande är den allmänna uppfattningen att maskinen *inte* kommer att kunna spela DVD-filmer utan en extra tillsats, för att initialkostnaderna ska kunna hållas nere.

Istället gör Sony gör stor affär av uppkopplingsförmågan hos PlayStation 2. Lika snabbt som folk frågar "kommer den att ha det och det?" snoppar Sony av med "ja, det kommer den." Frågan "hur många kontrollportar kommer den att ha?" fick vidpresentationen i Tokyo svaret "hur många vill du ha?" Läs mer på sid 18–23.

CODEMASTERS KOMMANDE CUPVINNARE

NY FOTBOLLSSTRATEGI FRÅN FRAMGÅNGSRIKT *TOCA*-LAG

Codemasters var en av förra årets mest framgångsrika utvecklare och spelutgivare. Nu har företaget meddelat att man siktar på fotbollens lukrativa värld i sitt nya spel.

Efter att ha förvandlat *TOCA* från halvdan söndagsracing till en vinnare som utmanar *F1* och efter att det banbrytande musikprogrammet *Music* sålt 250 000 exemplar, så måste man ta ett sådant hot på allvar.

Det nya spelet rekommenderas av League Managers Association, en förening som kanske inte är lika känd som FIFA eller FA, men är alla brittiska fotbollsledares officiella förbund.

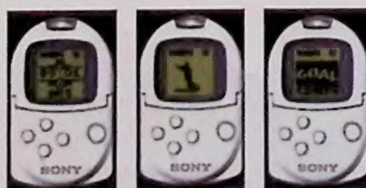
– Vi nöjde oss med att licensiera ett namn – vi tog allihop, säger Michael Hayes, försäljnings- och marknadschef på Codemasters.

– Licensen från League Managers Association ger vårt spel auktoritet och utmärker den som den främsta produkten i sin nisch.

Och med sådana glanslösa produkter som *Premier Manager '99* och *Player Manager 98–99* på marknaden så är målet öppet för ett "perfekt" fotbollsledarspel. Särskilt som det här är det första som görs speciellt för PlayStation – man kan hoppa mellan menyer med bara två knapptryckningar – istället för att bara vara en krympt PC-konvertering.

Det som kanske är mest spännande är spelets utförliga stöd för PocketStation – man kan fortsätta matchen även när man är borta från sin PlayStation och – hör nu – låta sina lag möta polarnas lag via PocketStations infraröda överföring.

Vad kan man vänta sig efter det här? Ett fotbollsspel från Codemasters kanske? Mycket troligt.



PocketStation i aktion. Ditt lag gör upp med din väns lag på bussen medan ni ser på.





För närvarande går spelet under det fantasifulla arbetsnamnet *Codemasters Football Manager*.









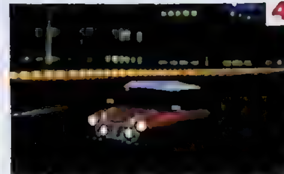
[1] En Peugeot 306 tar täten... [2] ...men blir omkörd av en Toyota Corrolla. [3–4] Som man kan se på de här Nissan Skyline-bilarna, så når grafiken upp till Polyphonys vanliga standard. I skrivande stund jagar PSM en demo av det här tjusiga spelet.

[1–3] Nissan Skyline är helt klart en favorit hos skaparna av *Gran Turismo*. När PSM besökt Polyphonys kontor såg man modeller, skisser, tidningar och byggsatser för troligtvis alla bilmodeller någonsin. [4] Vem behöver Ferrari när man kan bränna loss i en Mini?





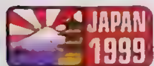




GRAN TURISMO 2

Det största och bästa blev just ännu bättre...

Speltyp: Racing
Utgivare: SCEE
Utvecklare: Polyphony Digital
Släpps: September 1999



Under de 18 månader som förflutit sedan *Gran Turismo* först kom ut, har det sålts i över 6,2 miljoner exemplar. Med all sin sublima realism har det förändrat vår uppfattning om racingspel – utan *Gran Turismo* inget *TOCA* eller *Colin McRae* – och eftersom försäljningen i Europa svarar för större delen av denna framgång utan like, så är förväntningarna på uppföljaren större här än någon annanstans. PSM har träffat herr *Gran Turismo* själv, Kazunori Yamauchi.

Jag förstår att ni är nöjda med den globala framgång som *Gran Turismo* hade?
Ärligt talat så trodde vi aldrig att *Gran Turismo* skulle bli en sådan exempellös framgång. Det har varit en riktig kick för oss att se hur spelbutikernas *GT*-lager flyger över inköpsdiskarna, och lika tillfredsställande att höra konsumenterna berätta att spelet faktiskt levde upp till förväntningarna.

På våra besök i spelbutiker utomlands, har vi gång på gång fått höra historien om vårt lilla verks framgångar. Vi har sett stora *GT*-skyltningar och reklamvideon spelas upp gång på gång på butikernas TV-skärmar. En del av oss blev så rörda att vi tog fram våra kameror och började fotografera.

Den brännande frågan är: hur ska ni kunna förbättra det som så många har beskrivit som ren perfektion?
Det har inte undgått oss att förväntningarna på uppföljaren till *Gran Turismo* är väldigt högt ställda, och det har sporrat oss i vårt arbete. Till att börja med, så kan jag avslöja att namnet kommer att bli *Gran Turismo 2*. Och som namnet låter ana, så är tvåan en naturlig fortsättning på *Gran Turismo*.

Den ursprungliga idén till det första spelet var att ge en realistisk simulering av hur riktiga bilar beter sig, och att göra det inom ramen för ett spel. För att uppnå detta ägnade vi månader åt forskning och utveckling, och resultatet blev en modell som var framgångsrik på många sätt. Vi har gjort simuleringen så realistisk som möjligt: hur bilarna uppför sig beror naturligtvis på hur man hanterar dem och på de inställningar man har gjort. Nya detaljer är att varje bil fått ett eget motorljud, att det finns särskilda priser på begagnade bilar, och ny miljörendering i repriserna. Med andra ord kommer *Gran Turismo 2* att vara grundidén i *Gran Turismo* trogen – att erbjuda hela nöjet med att köra en riktig bil.

Det måste finnas saker som ni önskar att ni hade fått med i det första *Gran Turismo*-spelet.
Under arbetet med *Gran Turismo* fanns alla möjliga begränsningar som hindrade oss från att ta med allt vi hade velat från början. I *Gran Turismo 2* kommer vi att kunna få med ett flertal av dessa, tillsammans med mycket annat som vi har grundat på önskemål från användare som spelat det första spelet.

Vi jobbar också med användargränssnittet, och gör allt vi kan för att alla användare ska märka en tydlig förbättring i den nya versionen. Vad gäller bilinställningar, så tycker vi att det första spelet lämnade en del att önska. Inom den tid som står till förfogande, så kommer vi att göra vårt yttersta för att förbättra det utbud av njutbara köregenskaper som inställningarna ger, och göra gränssnittet tydligare och mer användarvänligt.

Frågan på allas läppar: hur många bilar blir det?
Inom kort planerar vi att uppdatera bilmodellsektionen för att spegla de senaste förändringarna av bilarna i verkligheten med nya märken och modeller.

Det är också vår avsikt att öka antalet bilmodeller. Användare har uttryckt en önskan om en brett utbud



PROFILEN

Kazunori Yamauchi

Titel: Exekutiv vice-direktör på Polyphony Digital Inc.

Spelhistorik: Denne man gjorde *Gran Turismo*. Vad mer behöver ni veta? Okej. Polyphony har funnits med sedan PlayStations begynnelse. Det första spelet hette *Motor Toon GP*, ett sött tecknat racingspel. Även om det var kul så gav det knappast någon föraning om vad som komma skulle. *GP2* följde därpå, och därefter slutligen det omfattande forskningsarbete som gav oss *Gran Turismo*. Yamauchi är besatt av motorsport, och hans favoritspel är tydligen det ultra-realistiska Amigaspelet *Grand Prix*. Förutom *GT2* så arbetar hans team på det lovande robot-shoot 'em up-spelet *Omega Boost* (se sidan [illegible]).

av bilmodeller i spelet, och vi kommer att göra allt vi kan för att de ska bli nöjda. I originalspelet blev vi tvungna att utesluta vissa bilar eftersom vi inte kunde skriva licenskontrakt med tillverkarna, men nu har vi förhandlingar om detta, och vi kommer att meddela utgången så snart som möjligt. Av olika skäl har vi inte kunnat använda Ferrari eller Porsche igen.

Och hur blir det med banorna?
Ännu en stor förbättring är de helt nya banor som vi just nu arbetar med. Det kommer att krävas mycket mer strategi och omdöme, och att man anpassar körstil och bilens prestanda och tillbehör så att de passar banan (som dessutom kommer att vara visuellt mycket njutbar).

Banorna kommer att innefatta Rom, Tahiti, Seattle, Pike Speak (en bergbana i USA) och Laguna. Laguna är den enda realistiska banan i spelet och det är också den enda banlicens vi har. På fantasibanorna kan vi utnyttja spelmotorn till fullo.

Slutligen, hur blir det med de schyssta körkortsproven?
Det finns omkring 60 uppkörningar den här gången. En del av den feedback vi har fått sa att de gamla uppkörningarna var antingen för svåra eller för lätta. Vi kommer att stoppa in någon sorts hjälpfunktion för dem som inte är så bra på att klara uppkörningarna.

Hur nöjd är du personligen med uppföljaren?
Det är väldigt äventyrlig, väldigt realistisk och ändå väldigt experimentell. Vi hoppas på omkring 400 realistiska bilar och åtminstone 20 banor. Om man behöver fler så kanske man orkar vänta på nästa *Gran Turismo*...

Vi har rapporterat i PSM att uppföljaren kommer att ha rallykörning à la *Colin McRae Rally*. Finns det några andra former av racing gömda i spelet?
Ja, vi kommer att ha rally, men ett helt nytt inslag i *Gran Turismo 2* är dragracing. Vi kommer att ha amerikanska muskelbilar som man kan köra dragracing med eller ta ut på vägarna. Bilarna kommer inte att vara bundna till något speciellt lopp.

Så man kan ta vilken gammal traktor som helst till rallybanan och uppleva hur det verkliga resultatet skulle bli?
Man kan ta en gammal Honda SX till rallybanan – man skulle inte få några poäng, men det skulle bli ett äventyr och man skulle få se hur det känns.

***GT2* går redan att spela (PSM fick se Kazunori-san köra på en grov version av Tahiti-banan) men hur pass färdigt är det?**
Vi borde vara 70 procent klara, men om jag ska vara ärligt, så är det bara halvfärdigt. Vi skulle kunna arbeta med *Gran Turismo 2* i två år till, så det är tur att det finns deadlines.

Vilka spel har inspirerat under arbetet med *Gran Turismo 2*?
Ridge Racer Type 4. Vi tycker att *R4* är bra mycket bättre än det första *Gran Turismo*, framför allt för att de har lagt ansträngningarna på grafiken mer än på spelmotorn. Bilarna ser bättre ut.

***Gran Turismo* var det första spel som använde Performance Analyser för att maximera PlayStations möjligheter. Hur mycket mer finns det att klämma ut?**
Vi har nästan nått PlayStations maximala prestanda. Det finns bara några droppar kvar att utnyttja, så det är svårt att förbättra originalet. Vi vill förbättra själva körkänslan – förhållandet mellan dig och dina motståndare. En del av menyfunktionerna var inte heller så smidiga att använda. Dessutom vill vi prova hur det fungerar med JogCon. (JogCon är den rattliknande handkontroll som utecklades speciellt för *Ridge Racer Type 4*.)

Vilka är det som har jobbat med det nya *Gran Turismo*?
Utvecklarlaget består av 30 personer – fem programmerare, två administratörer och resten designers, på grund av alla banor och bilar. Alla som jobbade med *Gran Turismo* jobbar nu på *Gran Turismo 2*. Vi har helt enkelt tagit in extra designers. De flesta av medlemmarna har inte varit hemma på två veckor. (Sant! När vi besökte Polyphony, så låg det sovsäckar överallt).

***Gran Turismo*-demon för PlayStation 2 var väldigt imponerande med tanke på att ditt team bara hade tre veckor på sig.**
Vi hade redan nästa PlayStation i tankarna när vi gjorde det första *Gran Turismo*. När vi skulle göra PlayStation 2-demon visade det sig att det vi hade föreställt oss stämde. Jag längtar verkligen efter att få börja med PlayStation 2. En av mina drömmar är ett framtida *Gran Turismo* på nästa generations PlayStation. Jag skulle vilja arbeta ihop med Piero Ferrari (vicedirektör på Ferrari) – om han kunde formge sin drömbil i en framtida version av *Gran Turismo*, då skulle min lycka vara fullständig.

Vad planerar ni att göra för PlayStation 2?
Vad tror du?

***Gran Turismo 3*!**
(Ler)

[1–2] Honda Beats trubbnosiga design. [3] Eller skulle min herre föredra en Mitsubishi Lancer och en öppen landsväg? Det är en vidunderlig tingest, skön som en försommardag, tack vare förbättringarna i *GT2*. [4–5] Man kanske inte har råd att köpa en, men här kan man leka med den nya Volkswagen Beetle.

1

2

3

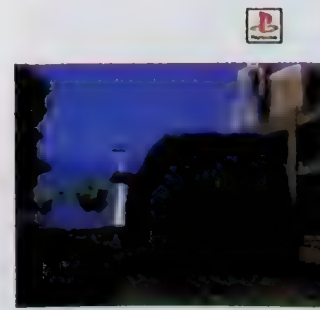
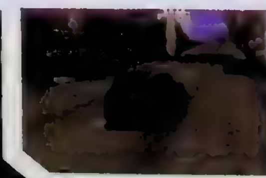
4


5




I sin enträgna strävan efter realism (och chansen att köra runt för fort på en racingbana) så besökte Kazunori-san och hans kumpaner racinbanan i Donnington Park. Bilarna och deras motorer försågs med mikrofoner, så ljuden man hör i *Gran Turismo 2* kommer från de här bilarna.



Eller för de unga till sinnet, ta en svängom med en Volkswagen Golf på Roms gator.

RALLY MASTERS

Gremlin är tillbaka på banan. Men nämn inte *Motorhead,* då blir de sura...

PROFILEN



Steve Banks

Titel: Producent på Gremlin Interactive.

Arbetsbeskrivning: Jag är ansvarig för produkten från första dagen tills den är klar och även efter det. Jag styr utformningen, utvecklarna och tidsschemat. Det innebär också att sköta kontakterna mellan företagets interna utvecklingsteam och de utomstående utvecklarna, som i det här fallet är Digital Illusions.

Spelhistorik: *Hachett & Bull* till Amiga. Började på Gremlin och fick göra klart *Sandwarrior* till PC. Producerade *Men in Black* till PC och PlayStation, som skapades av ett amerikanskt utvecklingsföretag. Tillförordnad producent för *Motorhead, Rally Masters* och några andra hemliga projekt.

Influenser: Codemasters *Colin McRae* är en influens eftersom det är så bra. Det förtjänar uppskattning eftersom det är så lätt att komma in i och att kontrollen är så realistisk. Det är också ett av de första spelen som utgår från att nybörjaren inte vill ha det lätt.

Favoritspel: Det här kanske låter som skryt, men det är faktiskt den senaste versionen av *Rally Masters*. Jag skulle ljuga om jag sade något annat.

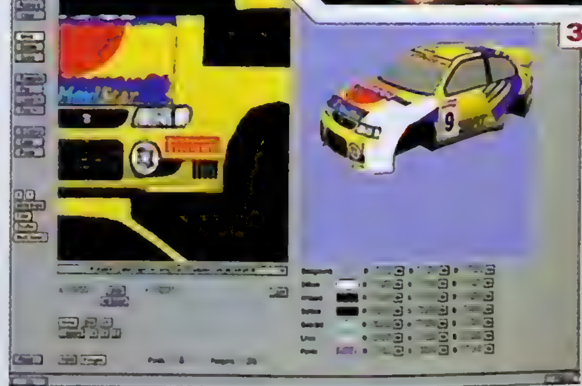
Speltyp: Rallysimulator
Utgivare: Gremlin
Utvecklare: Gremlin
Släpps: Augusti

Gremlins förra rallyspel, *Motorhead,* stod sig inte länge när Gran Turismo kom. Så hur kommer *Rally Masters* att stå sig mot *V-Rally 2* och det kommande *GT2*? Producenten Steve Banks är optimistisk.

Finns det några nya spelingredienser som skiljer *Rally Masters* från mängden?
Det handlar inte om några enskilda saker. Det handlar om att vi har ett komplett rallypaket i vårat spel. Det innehåller alla godbitar från *Sega Rally* till *GT* plus alla våra egna. Vi har tagit med alla tävlingssätt som finns, allt från ett enstaka lopp till ett helt mästerskap – en mot en, spelaren mot klockan, spelaren mot många andra bilar, spelaren mot banan, spelaren mot vädrets makter. Men framförallt: det är spelaren mot bilen. Du måste bemästra varje bils egenskaper för att vinna. I spelet tävlar du mot världens bästa förare och det handlar om hur du står dig mot dem. Jag är säker på att många PlayStation-ägare tittar på rally och säger "det där skulle jag kunna göra". Nu har de chansen. Och du behöver inte stjäla Carlos' Corolla för att bevisa det. Allt detta och mycket mer har vi fått med i vårat spel, som är mer realistisk och mycket mer spännande än något tidigare rallyspel.

Vad är det bästa med spelet?
Hela upplevelsen. Spelet gör det möjligt för dig att tävla med vilken rallybil som helst från 70-, 80- och 90-talet mot varje periods bästa förare. Allt är korrekt, alla tekniska specifikationer och skicklighet stämmer överens med verkligheten. Du kan tävla mot det förflutna. Hur många idrottsmän skulle stå över en sådan chans?



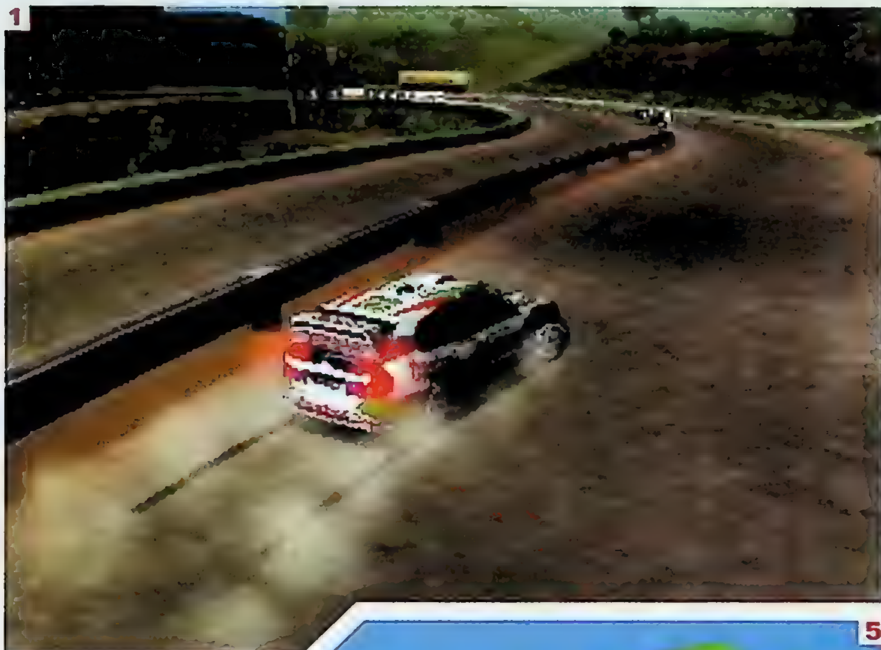


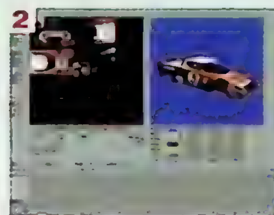
[1–2] Som du ser är bilarna väldigt snygga. Runda, detaljerade – billika, helt enkelt. [3] Att skapa varje bils utseende är tämligen krävande.

Vad är det som kommer att få spelarna att vägra ge upp?
Adrenalinet. Fråga vilken rallyförare som helst. Okej, du kan inte dö när du spelar *Rally Masters,* men om du skulle kunna det hade vi fått med precis *allt* från verklighetens rally. Hur bilarna beter sig, motorljudet, känslan av att du *faktiskt* kör sönder bilen och befinner dig på gränsen. Vrid om nyckeln, starta motorn och du är där.

Vilken research gjorde ni för att få spelet realistiskt?
Bra fråga. Jag bor i Sheffield och min flickvän i Manchester. Det är sju mils körning till jobbet, på en smal och krokig väg. På ett och ett halvt år har jag lärt mig mycket om hur bilen beter sig i alla sorters väder och i höga hastigheter. Vi började med att ta bort allt som fanns i *Motorhead*; AI:n, kollisionerna och ljudet – kort sagt allt utom grafikmotorn. Sedan började arbetet med banorna och att anpassa grafikmotorn till dessa. Om du tittar på grafiken så förstår du att vi har väldigt begåvade konstnärer. Och det faktum att spelet håller samma kvalitet på alla plattformar säger en hel del.

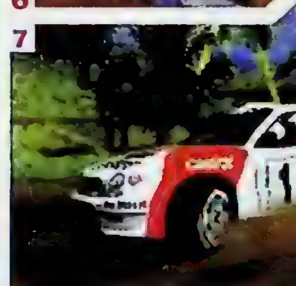
Är detta som *Motorhead,* fast med rallybilar?
Ha ha. Nej, bilarna i *Motorhead* hade också fyra hjul, men fler likheter än så finns det

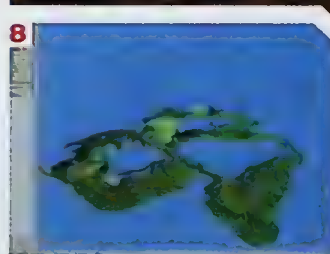




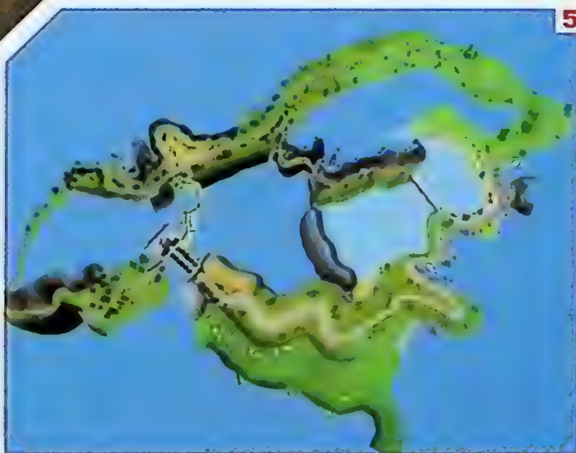












[1] *Rally Masters* verkar bli något alldeles extra. [2] Digital Meccano. [3] De leriga banerna ger ordet smutsig en ny innebörd. [4] En helikopter blir omkörd. [5] En bana under utformning. [6] Detaljer värda att döda för – kolla in speglingarna. [7] "Håll i er där bak!" [8] Du skulle bra gärna vilja tävla på den här banan, va?

inte. Men, *Motorhead* hade bra kvalitet och det var snabbt. Detsamma gäller för *Rally Masters*. Jag vill bara betona att detta inte är en uppföljare.

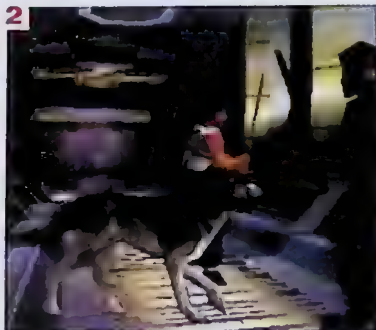
Högupplöst grafik? 60 bilder i sekunden?
Nej. Inget av det. Det skulle inte fungera med så här mycket detaljer. Men oroa dig inte, spelet kommer inte att vara långsamt – du kommer vilja se allt och då fungerar det inte med 60 bilder per sekund.

Hur fungerar den officiella licensen ni fått till spelet och hur påverkar den vilka förare och stall som är med i spelet?
Licensen är nyckeln till hela spelet. I varje tävling börjar alla förare på samma nivå. Det handlar om skicklighet och mod, inte vem som har bäst motor. Det är så de bästa förarna utses. De tävlar mot varandra i likadana bilar. Spelet växer sedan och alla bilar och stall deltar i mästerskapet (liknande de i *Colin McRae Rally* och *V-Rally*). Du kan delta i mästerskapet hur många gånger som helst, men för att få en rankning och bli erbjuden att byta stall så måste du lyckas bra i Race of Champions. Det finns tre divisioner inom racingsporten (F2, World Rally Car och Historic) att lyckas eller misslyckas i.

Varför skall man köpa *Rally Masters* istället för något liknande spel?
För att inget annat spel är så komplett som det här.

Hur stort är spelet, hur många nivåer, banor och bilar finns det?
Bilmärken: Peugeut, Ford, Renault, Citroën, Rover/MG/Williams, Skoda, Audi, Hyundai, Subaru, Mitsubishi, Toyota, Seat, Lancia. Det finns 24 bilmodeller som kan uppgraderas. Över 50 olika stall och 51 unika banor. 





[1] Spelet fokuseras till stor del på 3D-bataljer där flera motståndare kastar sig över dig. [2] Trofaste Shiro är aldrig långt från sin husses sida. [3] Skicka iväg Shiro för att attackera en avlägsen fiende. [4] Djurälskare lär uppskatta att hunden inte kan dö. Pust.

SABOTEUR

Tomb Raider i ny skepnad med orädd ninja i huvudrollen.

Speltyp: Äventyr
Utgivare: Eidos
Utvecklare: Tigon
Släpps: Maj 1999

Från folket bakom *Tomb Raider* och *Soul Reaver* kommer nu ännu ett 3D-äventyr. Med svärd. Och en hund. Vad är det här för galenskaper? Förklara dig, Nick Wilson!

Beskriv spelet med 100 ord.
Man spelar som Shin Ienaga. Han tänker utkräva hämnd på det onda GENE Corporation, som har dödat hans farfar och kidnappat hans syster. Han har sedan barndomen tränats i ninjitsu av sin farfar, vilket har gjort honom oerhört vig och skicklig på att hantera svärd.

Spelet börjar med att Shin har väldigt få ledtrådar, så han bryter sig in i GENEs högkvarter. För att kunna gå vidare måste man inte bara undersöka och lösa pussel, utan även slåss mot motståndare som anfaller en och en eller flera i en hop, allt i äkta 3D-beat 'em up-stil. Spelet för en över fem världar, var och en vaktas av en rejäl boss, och slutet har en ovanlig knorr.

Tredje personsperspektiv – jaha, så det är som *Tomb Raider* då?
Det är som *Tomb Raider*, men med det tillägget att man får utkämpa 3D-fajter mot flera motståndare, och så har vi vår unika birollsinnehavare, Shiro.

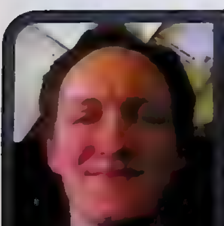
Okej, vad gäller för hunden?
Shin har sällskap av hans trogna hund Shiro. Shiro följer efter Shin överallt, men Shin kan ge Shiro order om att attackera bovar, eller att hjälpa till i spelets klurigare områden – genom att leta upp föremål eller lösa pussel. Shiro kan styras så att han attackerar alla skurkar Shin får syn på. Svaga motståndare dödas, men för det mesta lyckas Shiro bara hålla bovarna tillbaka. Om Shiro hugger tag i någon en längre tid, kommer han att besegras. Shiros attacker är främst användbara vid strider mot flera motståndare, där han håller en bov på avstånd.

Och vad sysslar han med resten av tiden?
Shiro följer efter Shin genom hela spelet. Genom att skälla eller titta på kameran, informerar han spelaren om att vädrar bovar som gömmer sig någonstans. Shin kan be Shiro om hjälp i vissa situationer – till exempel kan Shiro krypa under låsta dörrar för att han trycka på en knapp som låser upp på andra sidan.

Förklara hur Shins stridsteknik fungerar.
Vi har de vanliga blockerings-, slag- och svärdshugg- och sparkknapparna, som används i kombination med pilknapparna för riktning och olika kombinationer. Grepp och specialare kan också utföras genom att trycka på flera knappar samtidigt. Och eftersom Shin är en ninja, har han några kastknivar han kan använda. Förutom allt detta, tappar motståndarna vad de har i händerna (pistoler, klubbor etc) när de besegras, och dessa kan Shin plocka upp och använda. *Saboteur* har över 100 olika stridstekniker.

Vad gör Shiro när Shin kör motorcykel?
Shiro är mycket klok. Emellanåt är det svårt att följa efter Shin, men Shiro lyckas alltid hitta sin egen väg till målet.

PROFILEN



Nick Wilson

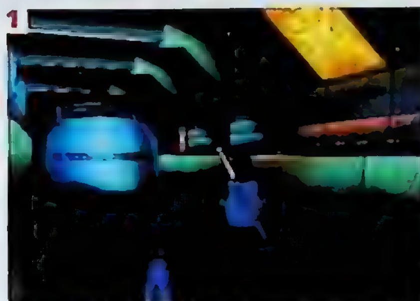
Titel: Chef, Tigon Software Ltd

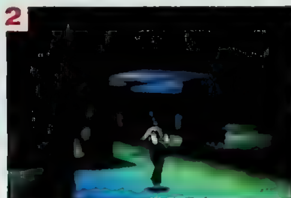
Arbetsbeskrivning: Massor av tråkiga uppgifter som att organisera projekt och finansiering, men också en del intressanta, som att kunna testa de senaste spelversionerna månader innan resten av världen.

Spelhistorik: Vi hamnar på 8-bitarmaskinernas tid med titlar som *Combat Lynx*, *Turbo Esprit* och *Thanatos*. Bland nyare spel kan *Imperium*, *Strikefleet* och *Space Hulk* nämnas.

Det här spelets influenser: *Tomb Raider* är uppenbart en influens. Det satte en ny standard vad gäller animering och kontroll. Vi har också sneglat på fightingspel (*Tekken* och *Soul blade*) eftersom beat 'em up-fans kräver vissa detaljer för att godta ett fajtingspel. Med dagens höga standard på spel accepteras inte dassiga slagsmål i ett actionspel, även om de bara utgör en liten del av helheten.

Favoritspel: spelen till PlayStation blir bara bättre och bättre. För närvarande spelar jag *Tekken 3*, *Gran Turismo*, *Metal Gear Solid* och *Tomb Raider 3*.





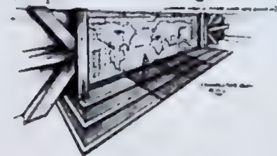


[1-2] Förutom slagsmål finns här gott undersökande i bästa TR-stil att göra. [3] Shiro kåven även vädra och höra saker, och gör dig uppmärksam på saker. [4] Dumt nog föredrar Shin svärd framför skjutvapen.

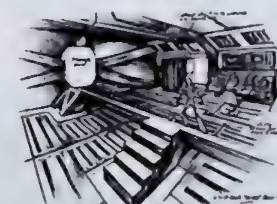


Kan Shiro dö? Inser du att världens alla hundälskare kommer att lyncha dig om den stackars kraken stryker med?
Hunden kan bli svårt skadad – då gnyr och haltar han tills han repat sig. Tack och lov underskattar GENE hundens betydelse, och missar att utdela några dödliga slag mot den. Istället koncentrerar de sig på Shin när hunden väl ligger.

Hur många nivåer finns här, och hur ser miljöerna ut?
Det finns fem nivåer, både inomhus och utomhus, ovanför vatten och under vatten. Vi har en vulkanisk värld, en arktisk undervattensbas, en månstation, ett gammalt japanskt tempel och dess trädgårdar.







Tigenteamet lade ner månader på att planera nivåer och skissa upp *Saboteurs* speciella look.

Vad är det bästa med spelet rent spelmässigt? Det svåraste pusslet, värsta fällan och så vidare?
3D-strider mot flera motståndare och allt med hunden gör spelet väldigt unikt och samtidigt väldigt utmanande. Vad gäller fällor och pussel – här avslöjar jag ingenting!

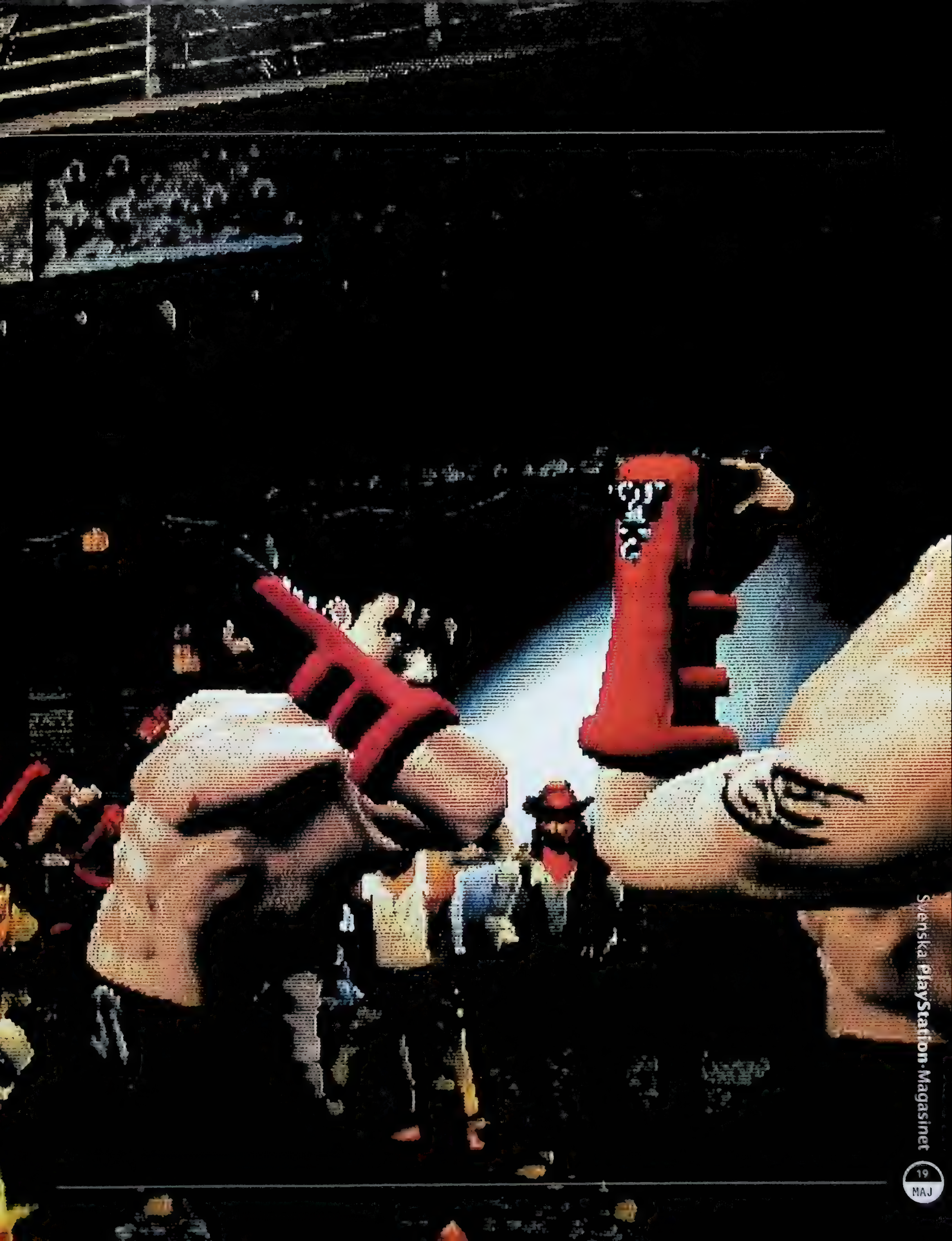
Vad är du mest stolt över tekniskt sett?
Rent tekniskt sett är både animeringen och 3D-motorn av absolut högsta klass när det gäller PlayStation. Alla som ser *Saboteur* för första gången kommer att imponeras av de verklighetstrogna animeringarna och miljöerna.

Något annat du vill skryta med?
Jag har ju inte nämnt fiendens artificiella intelligens. De lär sig hur du slåss, och anpassar sitt försvar därefter. Dessutom är spelets inledningsfilm otrolig. Manuset skrevs av Temple, och det kommer att sätta en ny standard vad gäller TV-spel.

Berätta en hemlighet du inte berättat för någon!
Det finns ett fusk till *Saboteur* som ändrar Shins normala rörelser till någonting helt annat (inte ens Eidos känner till detta, så säg inget!). 

A GLIMPSE OF THE FUTURE

TV-spelandet kommer aldrig att bli sig likt. Den andra mars 1999 förändrades framtiden, med något som Sony kallade "nästa generationens PlayStation." Den fjärde mars höll Sony en presskonferens med journalister från hela världen. PlayStation-Magasinet var naturligtvis där.





För närvarande *är* de här superdatorerna PlayStation 2. Kolla in Dual Shock-kontrollen...

> **"PLAYSTATION 2 KOMMER ATT BLI EN SPELMASKIN, MEN MED MÖJLIGHET ATT ANSLUTA SONYS ÖVRIGA UTRUSTNING. MAN KAN TILL EXEMPEL TA BILDER FRÅN EN VIDEOKAMERA OCH GÖRA OM KARAKTÄRERNA I SPELET."** TOKUNAKA-SAN

När man ska rapportera om en nyhet av den här magnituden, så kräver traditionen att man ger artikeln tyngd genom att börja med ett betydelsefullt citat. Någon cyniskt filosofiskt yttrande från Nietzsche, en existentiell floskel från Sartre eller någonting från Velvet Undergrounds första platta...

Nä, vi skiter i traditionerna, lägger citatlexikonet på brasan och försöker förklara hur stort det har *egentligen* är. Vi citerar killen som *är* nyheten, Ken Kutaragi.

"Hälsa på mitt nya barn."

Nä, för pluttinuttigt.

"Vår dröm är att skapa en ny form av datorunderhållning."

För svulstigt.

"Hur många vill du ha? Nio stycken?"

Perfekt.

Nu ska vi förklara varför...

Förklaringen

Det där senaste var citerat från en frågestund i Sonys högkvarter i Tokyo, torsdagen den fjärde mars. De som besvarade den församlande pressens frågor var Teruhisa Tokunaka, VD och chef för Sony Computer Entertainment International, och Ken Kutaragi, exekutiv vicedirektör och biträdande Chief Operating Officer för Sony Computer Entertainment. (Puh!) Två dagar tidigare hade de två gett 1500 journalister, utvecklare och beslutsfattare "en glimt av framtiden".

Den fjärde mars tog de emot frågorna från en publik som törstade efter fakta om PocketStation, priser och i det här fallet, tillbehör.

– Hur många kontroller kommer det att finnas på PlayStation 2? frågar en aningslös korrespondent från USA Today.

Kutaragi-san – en skarp, okynnig man – såg på den obegåvade frågeställaren, gjorde en paus för att understryka det löjliga i en fråga som saknar all betydelse i helhetsbilden och svarade:

– Hur många vill du ha? Nio stycken?

Perfekt. Helt perfekt.

Det hela tog sin början klockan tio på kvällen, tog större delen av två timmar i anspråk och gav tio faktapunkter som ni ska hålla utkik efter. Följande hände.

"Du där längst bak!"

Omgiven av stora tomma TV-skärmar, "A Glimpse of the Future"-banderoller, en tolk och, till vänster på scenen, en väldig samling datorer, smuttade Tokunaka-san på sin Evian medan han besvarade icke-tekniska spörsmål.

– Jag kan ingenting om det tekniska. Men det är inget jag är stolt över...

Därefter kom Ken Kutaragi. Frågor om prisläge och maskinens namn viftades bort, som väntat.

– Förra gången vi beslutade om den slutgiltiga prissättningen, namnet och utformningen av paketet, så var det många av topparna på Sony som ställde sig mycket tveksamma till namnet PlayStation, avslöjade han. Den här gången är det återigen så många inblandade att vi måste vänta med att fatta de här besluten. Förra gången släpptes de här uppgifterna alldeles innan PlayStation kom ut.

Punkt 1: Fråga oss inte om priset innan november, för vi vet inte. Förvånansvärt nog så gav Kutaragi-san en antydan när han tillfrågades om maskinens utgivningsdatum:

– Själva maskinen kommer att vara klar till hösten. Någon gång efter sommaren, borde jag säga.

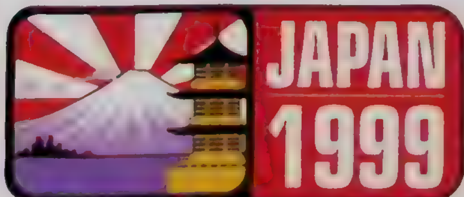
Punkt 2: PlayStation-Magasinet har redan bokat biljetten till Tokyo Game Show i september. Men innan dess finns massor att gotta sig åt. Tokunaka-san visade till exempel en förvånansvärd teknisk kunskap för att

VAR LUGN

Vi kommer att fortsätta stödja gamla PlayStation även efter att nästa generationens TV-spel har dykt upp, försäkrar Dr Norio Ohga, styrelseordförande och VD för Sony Corporation, och det verkar som om han menar vad han säger.

PSM tog tillfället i akt i Tokyo att kolla upp de bästa PlayStation-spelen som kommer ut under året: *Gran Turismo 2, Ridge Racer Type 4, Ape Escape, Um Jammer Lammy...* Vart och ett av dem tänjer på PlayStations gränser i fråga om grafik, spelkänsla och fantasi, och förtjänar en plats i varje spelsamling.

Leta efter "Japan 1999"-märket nedan i det här numret för en glimt av den närmaste framtiden.





Medsols från övre vänstra bilden: en närbild av Reiko Nagase från *Ridge Racer Type 4*, ett virrvarr av polygoner, också det från Namco, och de spökiga skelettkrigarna från middleware-producenterna From Software. ("Middleware" är ett sorts mjukvarans halvfabrikat.)

vara någon som, tja, inte kan så mycket om teknik.

– Jag blundar och ser nästa PlayStation, och nästa och nästa sida vid sida med TV-n – det är vårt slutmål. Som Kutaragi-san sa, så kommer PlayStation 2 att bli en spelmaskin, men med möjlighet att ansluta Sonys övriga utrustning. Man kommer till exempel eventuellt att kunna ta bilder från en videokamera och göra om karaktärerna i spelet med dem. Det går redan idag att ändra spelkaraktärernas namn till dina vänners och familjemedlemmars. Snart kan man använda sitt eget ansikte och bli hjälten. Det är en av de saker som jag kan tänka mig.

Punkt 3: Även om Tokunaka-san inte är särskilt tekniskt bevandrad, så har han utmärkt fantasi. Han har just beskrivit en funktion som redan är en reell möjlighet, och är som gjord för någonting som ett *FIFA 2001* där man kan sätta ihop ett eget lag av digitala foton på sina polare.

Frågorna pendlade från piratkopieringsskydd ("Vi kommer att ha piratskydd, men vi kan inte berätta några detaljer...") till Net Yaroze, men de flest frågorna handlade om online-spel och DVD-teknik.

– Online-spel är väldigt, väldigt spännande. Vi arbetar på ett gränssnitt av PC-typ, och det är väldigt enkelt att använda med det här systemet. Det är möjligt för nästa generationens PlayStation, skrattade Kutaragi-san, och för vår inre blick såg vi *Quake II*.

– Vad gäller DVD, så blev jag väldigt förvånad när jag var i San Francisco nyligen över att Virgin Megastore och Tower Records hade DVD-filmer. Det är en utmärkt underhållningsform, och PlayStation är ju dessutom en form av interaktiv underhållning. Ingenting är beslutat, men PlayStation kommer att använda samma typ av hårdvara som en DVD-spelare. Det är mycket möjligt.

Punkt 4: Varför gå ut med att man ska ha DVD-teknik om man inte tänker ha det? Exakt. Men innan PlayStation 2 går över till DVD så kommer den produktserie som släpps i vinter att ha vanlig CD-ROM.

Hur många spel kommer det att finnas? Kutaragi-san var förvånansvärd öppen på den punkten.

– Hur många? Så många som möjligt! Ni såg en del fina demos som tog mindre än en månad att göra, myste han. Vi kan förvänta oss minst lika många som när PlayStation släpptes 1994.

Punkt 5: PlayStation släpptes tillsammans med åtta speltitlar. PlayStation 2 kan ha ännu fler vid premiären – om spelen hinner bli klara i tid, vill säga.



Medsols från övre vänstra bilden: former under förvandling i Sonys teknikdemo, From Softwares benknotsmonster och ett moln av fjädrar, som rör på sig verklighetstroget när Kutaragi-san lägger på en vindeffekt.

– Om mjukvaran inte är klar så ger vi inte ut maskinen, fortsatte Tokunaka-san. Jag blev väldigt imponerad av demonstrationerna, men kvällen före presentationen så gick jag och Ken och tittade på forberedelserna, och det fanns fortfarande problem – Jag minns att *Gran Turismo* inte hade några hjul! 15 timmar senare hade demonstrationerna forbattrats dramatiskt. Jag blev mycket imponerad.

Syftet med demonstrationen var att få folk att förstå de tekniska möjligheterna hos hårdvaran, fortsatte Kutaragi-san. Det innebär inte att produkterna kommer att släppas i den ordningen. De enskilda bolagen har sin egen strategi för utgivningsdatumet.

Punkt 6: Förvänta er inte att se *Gran Turismo 3* på omslaget till julnumret av PlayStation-Magasinet...

Konferensen började dra sig mot slutet och frågorna blev mindre sammanhållna. Tokunaka-san tog tillfället i akt att bli mer skojfrisk. Vad ser han som den svåraste konkurrenten till PlayStation 2?

– Jag vet inte. Mobiltelefonen? skojade han. Folk kommer att säga Dreamcast, N64 eller PC, men jag tror att den verkliga konkurrenten är allt som tar folks tid och uppmärksamhet i anspråk. Min son är till exempel ▶

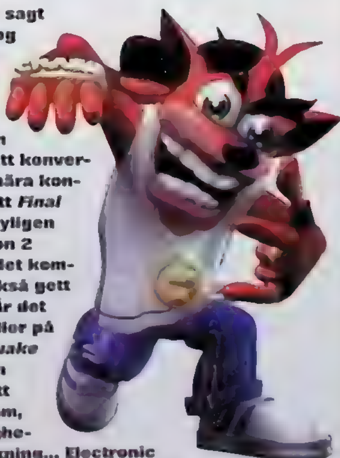
TEKNIKALITETER

De tekniska demorna i Tokyo visade vad som sitter under huven på PSX 2. Fyrverkerierna demonstrerade förmågan att hantera partikeleffekter i realtid, medan vattnet nedanför faktiskt betedde sig som riktigt vatten.





KOMMER DEN ATT HA NÅGRA SPEL?



Djupt andetag... Kazunori Yamauchi på Polyphony Digital har redan sagt att han "längtar efter att få börja jobba med PlayStation 2" och log när journalisterna frågade om *Gran Turismo 3*... Det amerikanska utvecldingsföretaget Rockstar har sagt att det planerar ett *Duke Nukem* i tredje-persons-perspektiv för ett icke namngivet "nästa generationens TV-spel" år 2000... En uppföljare till *Everybody's Gold* är redan i görningen för PlayStation 2... Den sköna cyberkonstnären William Latham har redan sagt att PC-spelet *Evolva*, utgivet av Electronic Arts, kommer att konverteras till PlayStation 2... Sonys koncernchef och VD Teruhisa Tokunakas nära kontakter med Squares vicechef Hironobu Sakaguchi näst intill garanterar att *Final Fantasy IX* kommer att debutera på Sonys nya superkonsol... Namco sa nyligen på en mässa att man hoppas att ha "en eller två spel klara när PlayStation 2 släpps" och att *Tekken*-demon i Tokyo "inte hade någon anknytning till det kommande *Tekken*-spelet." Ett kommande *Tekken*-spel? Ja!... Square har också gett en förtitt av ett nytt beat 'em up för ett flertal spelare på Tokyomässan. Är det början till ett nytt *Ehrgeiz*, *Tobal* eller *Bushido Blade*?... GT Interactive håller på att föra över PC-spelet *Unreal* till PlayStation medan Activision utlovar *Quake II*. Var det någon som lade märke till internetmöjligheterna på PlayStation 2?... Skaparen av *Crash Bandicoot*, Jason Rubin, har bekräftat för PSM att Naughty Dog arbetar med ett "experimentellt spel" för PlayStation 2. Hmm, *Crash* fanns med bland Tokyo-demorna... Namco bekräftade också möjligheten att återuppliva *Xevious* och *Pacman* för kommande generationers räkning... Electronic Arts *FIFA 2000* är också bekräftat för PlayStation. Vågar man gissa på *FIFA 2001* för nästa generationens maskin?... När *Metal Gear*-gurun Hideo Kojima blev tillfrågad om *Metal Gear Solid 2* och PlayStation 2, svarade han kryptiskt "Vad tror ni svaret är?"... Kutaragi-san avslöjade att Sony hoppas kunna "släppa så många spel som möjligt i vinter." Vad mer kan man önska sig?

DVD-TEKNIK KAN INNEBÄRA ATT PLAYSTATION 2 KOMMER ATT KUNNA SPELA DVD-FILMER – ANTINGEN FÖR EGEN MASKIN ELLER MED EN TILLSATS. DVD ÄR HEMBIONS FRAMTID. PLAYSTATION KOMMER ATT VARA EN DEL AV DEN.

ett PlayStation-fan som har tillbringat många timmar med att spela. Nu har han hittat en jättesöt flickvän och lägger mycket mer tid, energi och pengar på henne istället. Det är vad jag kallar konkurrens.

Punkt 7: Tokunaka-san är en väldigt torr och smart kille. Det är Kutaragi-san också. De släpper information på ett mycket sparsmakat sätt. Dual Shock-kontrollens framtid beskrevs till exempel med svaret att det är en "självklar kandidat," och frågan om PocketStation-kompatibilitet besvarades med ett rungande "Ja." (Det var för övrigt ***punkterna 8 och 9.***) Man kan föreställa sig hur de båda sitter och fnittrar åt det hela efteråt över ett glas öl.

– Vi är ute och dricker väldjgt ofta med Sakaguchi, berättade Tokunaka-san när vi frågade vilket inflytande Squares vicedirektör har haft på utvecklingen av PlayStation 2.

– När vi dricker så pratar vi, och när vi pratar, så berättar han vad han vill göra.

Punkt 10: Chanserna att Square någonsin gör någonting för något annat TV-spel är så små att det gör ont.

Och med detta (och en väldigt tröttsam fråga om flyttalsberäkningar från en murvel som uppenbarligen inte visste vad flyttal är) var frågestunden över. Inte illa jobbat på två timmar.

⏮ Spola tillbaks

En del gott kom ut av den här andra frågestunden. Både Tokunaka-san och Kutaragi-san underströk Sonys mindre spel-centrerade inställning, deras entusiasm och självförtroende var smittande – en faktisk tidpunkt hade satts för det faktiska avtäckandet av den faktiska maskinen, och det bästa av allt, PSM fick se demona igen – i synnerhet Polyphonys *Gran Turismo*-demo. Men för att hitta de verkligt intressanta detaljerna måste vi ändå spola tillbaka två dagar.

Den andra mars hände en del saker.

• Språket: bortom alla teknikaliteter, så talade Kutaragi-san om "nyanser, sinnesintryck och stämningar," om "känsliga och utsökta rörelser," om "beteenden och känslor," om "aspirationer och drömmar." Och allt detta från ett TV-spel?

• Fakta: som vi kunde avslöja i förra numret, så fick de specifikationer som gavs på mässan hypen att bedarra kring Segas Dreamcast. Skvallret efter konferensen handlade om att PlayStation-utvecklare som hade planerat att gå över till Dreamcast hade ändrat sig. Sony 1–Sega 0.

• Tekniken: även om den inte är bekräftad, så kan DVD-teknik innebära att PlayStation 2 kommer att kunna spela DVD-filmer – antingen för egen maskin eller med en tillsats. DVD är hembions framtid. PlayStation kommer att vara en del av den.

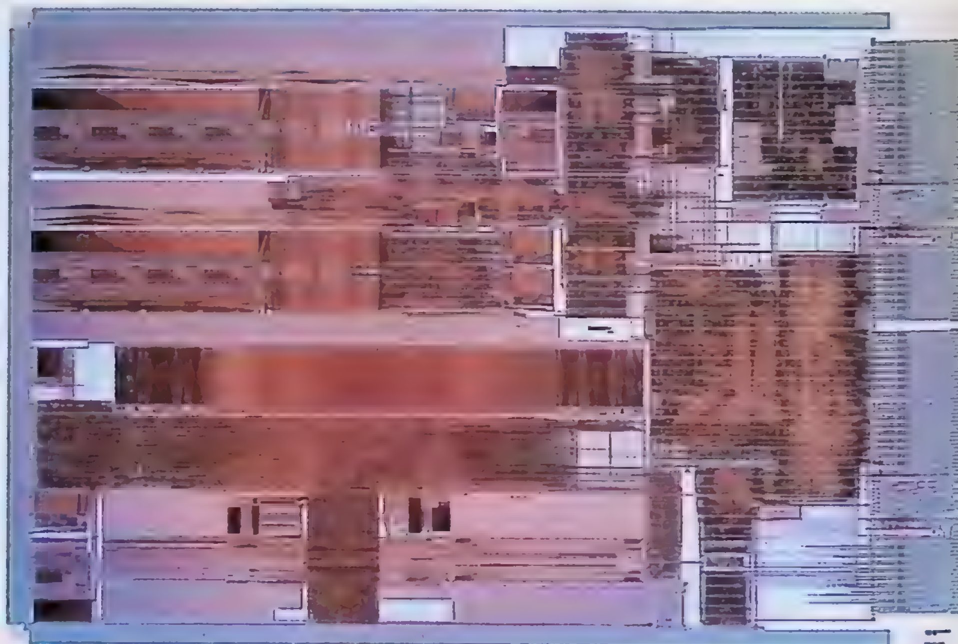
• Mer teknik: 60 miljoner polygoner per sekund, realtidsgrafik av filmkvalitet, skelettfysikmodeller – allt är mycket imponerande, och det var även Kutaragi-sans tal om integrering med videobandspelare, digitalkameror, skrivare, tangentbord och modem. PlayStation + TV + tillbehör = Internetspel, digital bildinläsning och kanske till och med en hemdator. Allt detta i ditt vardagsrum i morgon.

• "The PC Challenge": Nobuyuki Idei, koncernchef, representativ direktör och biträdande VD på Sony Corporation, förklarade att PlayStation 2 var både en "katalysator för att skapa nya underhållningsformer" och "en stor utmaning för sådana som Intel och Microsoft." Faktum är att PlayStation 2 producerar sin förbluffande grafik tre gånger snabbare än en Pentium III. Jäklar.

• De stora kanonerna: istället för att bara visa tekniska demonstrationer, så smällde Sony på med Square, Namco och Polyphony Digital. Varje utvecklare visade PlayStation 2-versioner av sina stora spel – *Final Fantasy VII*, *Tekken* och *Gran Turismo*. Vågar man satsa på att uppföljare till varje spel kommer att dyka upp på PlayStation 2?

• Kompatibilitet bakåt: det innebär att din spelsamling inte är oanvändbar. Hela PlayStation-katalogen skulle kunna bli lågprisspel för PlayStation 2.

• Dr Norio Ohga: Sony Corporations styrelseordförande och VD fanns också på plats. För fyra år sedan betraktade Sony PlayStation som den fattiga kusinen på



Det lilla monster som kallas Emotion Engine. Det är den här elaka dvärgen som gör PSX 2 till vad den är.

NAMCO OCH PLAYSTATION 2

Den mest imponerande av realtidsdemonstrationerna i Tokyo var Namcos *Tekken*-sekvens. Killen som var huvudprogrammerare på *Tekken*, Masanori Yamada, övervakade sekvensen som gick med blixtsnabba 60 rutor per sekund trots att Yamada-san och hans grupp hade haft "väldigt begränsad" tid på sig. På en smutsig bakgata, hämtad från *Tekken 3*, månbelyst och med rök ringlande ur ventiler, slogs Jin Kazama och Paul Phoenix, påhejade av en publik på trettio personer. Det såg grymt bra ut och var, tack vare ett par smaragdgröna Dual Shock-kontoller, grymt kul att spela.

–Det är inte färdigt än, förklarade Yamada-san, men kläder, hår och ansiktsuttryck är fullt möjliga att göra.

Till detta ska läggas en tjusig polygonuppvisning och en gudomlig catwalk-sekvens från Reiko Nagase, som var med och gjorde *Ridge Racer Type 4*. Det verkar som om Namcos arkadrötter kommer att garantera en topposition i kampen om nästa generation – något som bara är det allra bästa – och rikaste – utvecklarna förunnat. Och när Namco har för avsikt att ha "en eller två spel klara när PlayStation 2 släpps," ska man då våga gissa på *Tekken 4*? Ja, det ska man.





Det här glittrande teknotornet är Sonys högkvarter. Här hölls den andra frågestunden.

den multinationella avdelningen. Fyra år senare är detta Allvar. Ohga-sans och Idei-sans närvaro underströk det här, samt det faktum att denna "nya underhållningsform" kommer att förverkligas.
• Det räcker och blir över.

⏮ Spola fram

Några veckor har gått sedan vi fick en glimt av framtiden, och dammet har fortfarande inte hunnit lägga sig. Demonstrationerna har dykt upp på Internet, beräkningar har gjorts av prisläget och vi vet fortfarande inte hur den kommer att se ut eller när vi kommer att få veta det. Några få fakta har sluppit ut. Namco har bekräftat planerna på "en eller två spel klara när PlayStation 2 släpps," och Square har sagt ungefär detsamma. På spelutvecklarkonferensen i San Jose kunde Phil Harrison, vicedirektör för tredjepartsrelationer och utveckling på Sony Computer America (puh!), bekräfta att alla befintliga tillbehör kommer att fungera med nästa generations PlayStation. Tre nya demor dök dessutom upp på spelutvecklarkonferensen: en fontän i parken, en Frihetsgudinna och lite amerikansk fotboll. Enligt Harrison var figurerna i den senaste versionen av *NFL Madden '99* gjorda av 250 polygoner. De fem footballspelarna i demon hade 300 polygoner i varje fot.

Vad händer nu? Fler uttalanden och fler spekulationer är att vänta, och spänningen visar inga tecken på att avta. Samtalen på PSM:s kontor med både industri och allmänhet är fulla av skvaller och gissningar och som första tidning hoppas vi kunna ge en bild av vad uppståndelsen handlar om, med videor av PlayStation 2-demorna på vår omslagsskiva. Tro oss när vi säger att ni inte kommer att tro era ögon. Det gjorde inte vi. Helt ärligt.

Vi slutar med ett citat. Inte Nietzsche eller Sartre, inte ens Lou Reed. Nej, vi överlåter det till någon annan, en betydligt viktigare person – Nobuyuki Idei, koncernchef, Representative Director och biträdande VD på Sony Corporation:

– Något nytt har kommit in i bilden. Kanske kommer nästa generations PlayStation att öppna en ny tidsålder av datorunderhållning. Jag kan med visshet säga att detta är en historisk dag. 

SQUARE OCH PLAYSTATION 2



Det är *för* verklighetstroget och ganska så läbbigt. Vi borde kanske ha haft en ung kvinnlig modell istället, säger Shinichi Okamoto, och han har en poäng. Realtidsanimationen av den gamle mannen från den kommande datoranimerade *Final Fantasy*-filmen var spöklik, med ansiktsuttryck som gled från ilska till sorg till något riktigt otäckt. Okamoto berättade att varje grått hårstrå hade ritats för sig. Squares andra demo var ett beat 'em up med ett flertal spelare och sådana grafiska finesser som fladdrande facklor och vattenfall, som kastade ljus över spelkaraktärerna.
Sist ut var en kopia i realtid av den datoranimerade dansscenen i *FFVIII* med Rinoa och Squall.

–Känslan når sin höjdpunkt när en man och en kvinna ser in i varandras ögon, hävdade Okamoto-san, och han hade rätt. De realistiska rörelserna i parets hår och kläder har redan fått många att gapa, och allmänt anses det här vara den bästa filmsekvensen hittills i ett PlayStation-spel. Det faktum att Squares programmerare redan kan göra det här i realtid bådar gott inför framtiden...



En skygg blick, en hjälpande hand, några stapplande steg... Rinoa för och Squall följer i den här realtidsöversättningen av den suveräna filmsekvensen i *Final Fantasy VIII*. Mitt i dansen bytte de ut Rinoa med en ny karaktär och manipulerade kameran i realtid. Tanken svindlar: hur kommer filmsekvenserna att se ut på PlayStation 2 om det här är spelmotorn?



Det är svårt att med ord beskriva hur bra Squares beat 'em up var. Åtta figurer, full interaktion med bakgrunden, ett stiligt vattenfall, sönderslagna möbler, förtrollande ljuseffekter och ett intensivt spel för flera samtidiga spelare. Och allt det här gjorde de på knappt tre veckor? Jädrar i min lilla låda.

V-rally 2

Infogrames var först med att ta fram ett riktigt bra rallyspel till PlayStation. Nu kommer de äntligen med en uppföljare, och det har skett en hel del förbättringar sedan sist: kontrollen är bättre och det finns många nya inslag att njuta av. Häng med när PSM tar en provtur i Infogrames nya vrålåk.

Varför drar arkadracingspel in så mycket pengar på bensinmackar längs motorvägarna? Man vill ju gärna tro att folk som är så desperat nödiga att de stannar till för att uppsöka små rum med ihåliga porslinsmöbler inte har någon större lust att slänga ut en massa växel för att få köra ännu mer. Men så är det inte. Spelen går som smort. Detta beror helt enkelt på att folk tilltalas av racingspel. Folk vill ha racingspel. De får aldrig nog. Och när marknaden tycks vara mättad, kräver de ännu fler racingspel. Och detta känner Infogrames till.

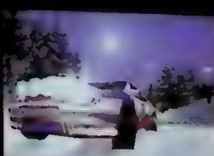
När bilnyckeln vreds om första gången i det första *V-Rally* i juli 1997, tappade motorentusiasterna hakan. Realismen. Farten. Valmöjligheterna. Allt detta var nytt på PlayStation. Och faktum är att *V-Rally* än idag är ett banbrytande PlayStationspel – även om det jämte alla Turismos, McRaes och TOCAs ser en aning antikt ut. Alltså är det läge för en uppföljare. PSM drog till Lyon för att tjuvkika på den nya inkarnationen av detta högaktade rallyspel.

Det första intrycket är att det inte finns några större likheter mellan detta nya spel och den idag knarriga föregångaren. Visst, det är fortfarande en kakafoni av studsande bilar, vindlande banor (fast här kallas de Special och Super Stages) och slirande, snabbt klamra-dig-fast-vid-spelkontrollen action. Samtidigt står det helt klart att den här nya versionen av *V-Rally* är en helt ny kille i klassen.

– Bilarna i det första spelet var alldeles för nervosa, erkänner Ari Vatanen, Citroëns garvade rallyförare som är anlitad som sakkunnig. Jag försökte vara så diplomatisk som möjligt, men det saknade en viss stabilitet. I den här versionen är bilarna betydligt stabilare och mer realistiska.








Peugeot 306 och Subaru Impreza far omkring på gruset. Det här är dock bara två av de 18 officiella bilarna i *V-Rally 2*. Imponerad? Tänkte väl det.



I FÖRARSÄTET



Ari Vatanen är sakkunnig på *V-Rally 2*. Hans internationella genombrott kom i brittiska rallyt 1976 och 1981 blev han världsmästare. Inget dumt val av rallykonsult för Infogrames.

Han har inte fel. Den främsta kritiken mot *V-Rally* gällde dess pedantiska kontrolldynamik. Ett litet tryck för mycket på styrknapparna och man låg på rygg i diket, medan de fyra andra förarna skrattade hysteriskt.

Stephene Baudet som har hand om de kreativa bitarna säger:

– V-R2 styrs på ett sätt som är helt annorlunda jämfört med alla andra spel.

Stora ord, men kan de stämma? Om man bara spelar det en gång märker man inte av några speciella innovationer – men detta innebär förstås inte att *V-Rally 2* gör en besviken. Långt därifrån. Vad vi har här är inte ett försök att komma med något helt nytt och originellt, utan ett försök att förbättra spelmekaniken till dess jämlikars nivå. Och så får man en hög extra grejor på köpet.

Vad är det då man får på köpet? 18 officiella rallybilar från 1999 har klämts in, liksom ytterligare tio bonuskärror – var och en mer detaljerad än allt annat vi sett till PlayStation. Det går inte att låta bli att imponeras när man ser alla reflektioner i plåten och de genomskinliga vindrutorna med klart synliga förare och kartläsare. Lägg till detta alla gyttjiga effekter som kletar sig fast på bilarna och alla plåtskador som får bilarna att se ut som misshandlade sardinburkar, så antar vi att du kan föreställa dig att detta kan vara den mest realistiska bild av motorsport som erbjudits i ett TV-spel.

Här finns fyra olika spelvarianter: arkad, Rally Championship, *V-Rally* Trophy och Time Trial. I arkadvarianten kör man ett enda snabbt race. Rally Championship är som det ursprungliga *V-Rally* med fyra bilar i bild samtidigt. I *V-Rally* Trophy tävlar spelaren mot en annan bil. Något som heter Rally Driving School Mode borde tilltala alla som inte är så bekanta med att köra rallybil hemma i vardagsrummet. Denna babyversion av spelet innehåller tre banor, och en nyhet är att man har två röster som coachar en – varav en tillhör en kvinna. Definitivt ett nytt inslag.

Som du märker har vi inte kommit in på ämnet banor ännu. Det är nu det blir intressant. Här finns tolv länder, vilka som väntat täcker in de självklara England, Frankrike, Tyskland, Sverige och Finland. Men hur många banor finns det? Det är bäst att du sätter dig ner. 92. Jajamen. 92 slingor att fräsa omkring i. Detta innebär en hel massa körande. Och sitt kvar nu och sug på det här: *V-Rally 2* kan skryta med den bästa funktionen för att bygga banor som någonsin skådats i



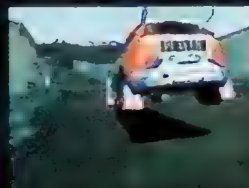


Grafisk sett innebär *V-Rally 2* en rejäl förbättring från originalet.. Kolla bara in fyrspelarvarianten här. Trots att det bara handlar om 120 polygoner per bil ser det skrämmande bra ut.











ett PlayStationspel.

Enkelt uttryckt är banbyggarinslaget en enklare version av ett program som heter Twilight. Man använder sig av ett ikonbaserat menysystem där man kan välja lämpligt väder, om det ska vara natt eller dag, kurvor eller raksträckor, långa eller korta banor och svårt eller enkelt. Man kan även välja vilket land man vill köra i – varje land har tre miljöalternativ. Konstruktionen av banorna sker genom att man tar små bitar som kan vridas och vändas efter

DET GÅR INTE ATT LÅTA BLI ATT IMPONERAS NÄR MAN SER ALLA REFLEKTIONER I PLÅTEN OCH DE GENOMSKINLIGA VINDRUTARNA MED KLART SYNLIGA FÖRARE OCH KARTLÄSARE

tycke och smak. När man väl dragit sin bana är det dags att fixa till dess struktur. Kullar och gropar kan stoppas in, och systemet är förstås som gjort för att bygga berg- och dalbanor. Det tackar vi för. Alla banor kan sparas på ett minneskort. Detta innebär 50 banor per minneskort. Det kan man knappast kalla dåligt.

Några fler överraskningar? Lita på det. Här finns inte bara en splitscreenvariant för två spelare – utan även en häpnadsväckande splitscreenvarant för fyra spelare! Fyrspelarvarianten har inte finjusterats än, och var väldigt slö när vi fick se den, men det kommer att fixas lovar Eden. Trots denna temporära brist är fyrspelarvarianten otroligt kul, och PSM var fast en hel eftermiddag. Fordonen i rutorna, som tar upp en kvarts bildskärm var, är ihopsatta av 120 polygoner per bil. Men för att se vad *V-Rally 2* är kapabelt till, måste man kolla in de 600 polygonerna per bil i varianten för en spelare. Bildhastigheten är uppskruvad till max. Trampa plattan i mattan så praktiskt taget flyger du iväg ,och tävlingen blir en svettig, men utmärkt utmaning vars miljöer är minst lika snygga som de vi imponerats av i konkurrerande spel.

Mycket arbete har lagts ner på att tillverka korrekta racingmiljöer. Tusentals fotografier av autentiska banor i förekommande länder har tagits för att sedan användas som underlag till spelets miljöer. Lägg till detta ljuden som samplats från riktiga fordon. Vi pratar här om den splitternya Peugeot 206 World Rally Championship som kommer att presenteras vid det nydöpta *V-Rally* Tour De Course under korsikarallyt, samt Ford Focus, Toyoya Corolla, Peugeot 306, Subaru Impreza, en Mitsubishi, en Hyundai, en Seat och en Skoda plus otaliga andra som kommer att tillkännages senare.

Det enda vi har att anmärka på har även det med ljudet att göra. Man har satt det franska industrirockbandet Sin på att göra soundtracket. Detta innebär ylande gitarrer, gäll sång (fast detta kan komma att ändras) och en framtoning som inte var ovanlig i discoscener i amerikanska 80-talsfilmer. Ett mer kreativt bruk av ljud är assistensen man får av sin kartläsare. Den som spelar på nivån i Easy förses med det nu klassiska "Hard right" och "Easy left," bekant från *Colin McRae Rally*. Väljer man Hard får man en annan typ av information, då rör det sig snarare om tekniska beskrivningar av banorna.

Här finns även en interaktiv reprisfunktion, som gör att man kan se på sina framgångar eller misstag om och om igen. De här små filmerna kan även sparas på minneskortet om man känner för att visa upp dem för sina vänner.

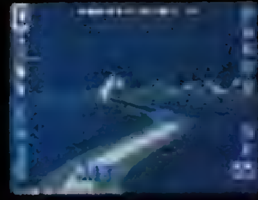
Med allt som *V-Rally 2* har att erbjuda, verkar succén vara ofrånkomlig. PSM misstänker att alla digitaliserade fartdårar nu är ohyggligt sugna på att spela detta extremt realistiska spel. Olja ratten – spelet stöder alla sorter – och spänn fast säkerhetsbältet i soffan. *V-Rally* kommer i juni.

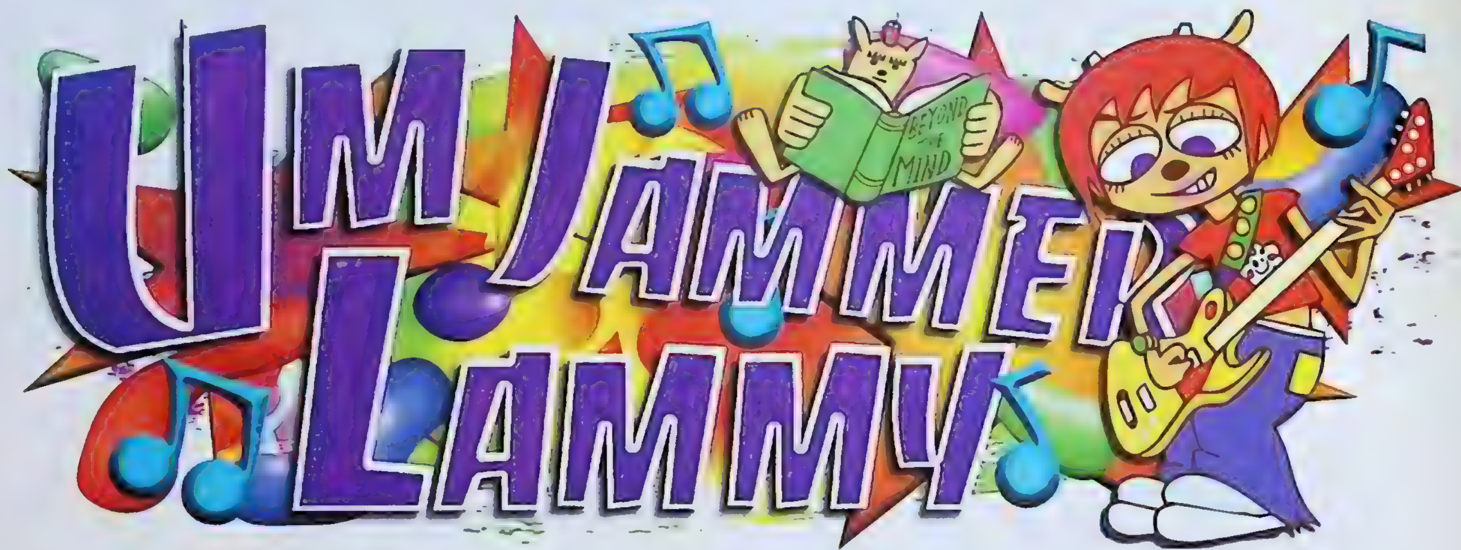


VÄGARBETE

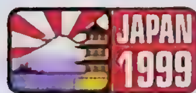
Till höger: PC-programmet *Twilight*. Det är det program som utvecklarna på Eden har använt för att bygga spelets 92 banor. Ännu längre bort till höger: *V-Rally 2* har sin egen, inbyggda funktion för att bygga banor. Det är en enklare version av *Twilight* där man kan leka med gupp och kurvor och sedan spara sina vansinniga skapelser på ett minneskort. Den bästa banbyggarfunktionen hittills? Troligen.







Nu kommer Sony med ännu en tvådimensionell musikstjärna. En som rockar hårdare än PaRappa någonsin gjort.



Slit dig ifrån *Gran Turismo* ett tag. Att dra ett gitarrsolo inför en svajande, tvådimensionell datapublik är roligare. Att jamma med en tusenfoting för att lugna kaninungar är det också.

Det musikaliska äventyr som började med *PaRappa The Rapper* fortsätter i *Um Jammer Lammy*. Och visst svänger det – bokstavligt talat.

I PaRappas gamla fotspår intar så den kvinnliga gitarristen Lammy scenen, och en underlig historia om dåligt självförtroende, inre styrka och vänskap tar sin början på PlayStation-scenen. Precis som PaRappa saknade självsäkerheten att bli fablernas Snoop Doggy Dogg har Lammy svårt att våga vara djurens Lemmy. Detta leder till en rad osannolika scenarion och det är bara med hjälp av dina knapptryckningar som Lammy kan komma över sina problem och bli berömd. Spelarens insats bedöms med graderna Cool, Good, Bad och Awful, beroende på hur vältimade knapptryckningarna är med den smått galna musiken.

PaRappa the Rapper byggde på en enkel men mycket väl genomförd idé, och som tur är har utvecklarna haft den goda smaken att behålla spelmotorn precis som den var. På skärmbilderna nedan ser du att ikonerna i skärmens överkant finns kvar. Det hela går alltså fortfarande ut på att härma musikaliska fraser, vilka denna gången består av några av världens knepigaste gitarrsolon. De täta rap-rimmen från *PaRappa* är borta, nu är det istället skrikiga gitarriff som gäller. Det ger ett spel som trots att det är så likt *PaRappa the Rapper* lyckas vara både originellt och varierat, mycket tack vare dess varierade musikstilar.

I nivåerna spelar Lammy tillsammans med olika sångare. I *PaRappa* kunde du utnyttja dina vokala förmågor på olika sätt, men nu är det ditt





Lammy (höger) släcker bränder med sitt heta gitarrspel.







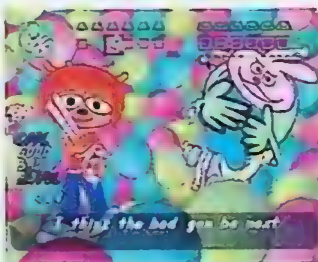


Om du riffar rätt får du chansen att dra på dig rätt baggy och freestyla loss med PaRappa...

■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Sony Japan ■ SPELTYP: Musiksimulator







Till vänster en liten berättelse om att såga till träd så att de blir gitarrer. Till höger en liten berättelse om barn och snålhet. Manusförfattarna till det här spelet är inte friska i huvudet.

gitarrspel som är det viktiga. Du måste klara av stenhård thrashmetal, sköna vaggvisor och imponerande solon för att lyckas.

Spelet utgör ett stort framsteg när det gäller musikmöjligheterna på PlayStation och musik. Det är uppenbart att utvecklarna verkligen fått anstränga sig för att åstadkomma den här uppföljaren, med tanke på dess imponerande mängd varierade musikaliska innehåll och hur väl sammanfogade de musikaliska elementen är.

Det hela börjar på ett enkelt sätt när Chop Chop Onion Master sätter sin drömlikt underliga publik i gungning i en av Lammys drömmar. Bisarr-faktorn är hög, men det passar fint ihop med hur resten av spelet är. De stora färgglada karaktärernas rörelser är väl synkade med spelmusiken, precis som Lammy och hennes vänner dansar och rör sig i takt genom alla spelets banor. Men så fort spelaren inte håller takten eller råkar spela en felaktig ton börjar bu-ropen hagla från publiken.

Den speciella stämningen och det udda upplägget är just det som gör *Um Jammer Lammy* så speciellt, och det kommer att framkalla många leenden på PlayStation-publikens läppar.

Men helt perfekt är det inte. De notrader som spelaren ska spela är ofta sammanlänkade med musikexemplet som ska efterföljas, och trots att spelarens noter visas med större symboler kan det lätt bli förvirrande.

Trots att detta är en uppföljare till *PaRappa the Rapper* är det ett spel av precis samma skrot och korn. Men tack vare det nya gitarr-temat och den utökade utmaningen med fler låtar och högre svårighetsgrad tillför Um Jammer Lammy en hel del nytt. Spelet ser mycket intressant ut, och det är ett utmärkt exempel på att det faktiskt går att göra originella spel som dessutom är roliga att spela.



Även blå katter kan jam(m)a.

Q&A



Med tanke på att *PaRappa* sålde i mer än 1,3 miljoner exemplar har dess skapare, Masaya Matsuura, en hel del press på sig när det gäller uppföljaren.

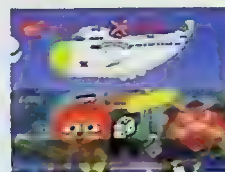
Vilka är de största skillnaderna mellan *PaRappa* och fröken Lammy?
Vanligtvis är hon en tystlåten och blyg flicka, men när hon får tag på en gitarr så blir hon vild; "It's all in the mind" är spelets tema. Många spelare tyckte att RaPappa var antingen för svårt eller för lätt. Därför har vi inkluderat en lättare version av spelet där du får hjälp av datorn.

En av karaktärernas röst är väldigt lik en viss tecknad kock (South Park)...
Jo, Isaac Hayes är en av mina favoritmusiker.

Varför byta från rap till gitarr?
Jag får den frågan ofta. Det finns egentligen inget skäl. Det är bara något jag ville göra. Det är både ett uttryck för min musiksmak och för de nya karaktärerna. Gitarren är bara en av ingredienserna. Som bonus kan du använda en analog handkontroll som effektpedaler. Vår favorit är wah-wah-effekten...

Känner du dig ansvarig för den framgång som *Beat Mania* och liknande har haft?
Jag har hört talas om dem, men jag har inte spelat dem. *PaRappa* är annorlunda än allt annat. *Beat Mania* handlar om DJ:s som spelar. Det här är ett spel för alla.

Varför tror du *PaRappa* gjorde en sådan succé?
Det kanske är så att alla vill se något annorlunda...







Grafiken är föredömligt enkel: Det gör att den känns uppfriskande och annorlunda i den tredimensionella verldighet som PlayStation-spel oftast lever i. Det tecknade film-stuket passar perfekt ihop med den galna berättelsen.



FÖRDELAR

- Animationerna är perfekt synkade med musiken
- Det håller länge
- Den häftiga överraskningen i slutet...

NACKDELAR

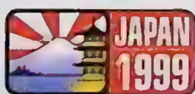
- Det är svårt att följa notsekvenserna

VÅRT STALLTIPS

Med tanke på att *Um Jammer Lammy* egentligen bara är en något uppgraderad version av *PaRappa* så känns det väldigt fräscht. Det kan tillskrivas gitarrspelet spelet igenom. Då det första spelet var imponerande på grund av dess många röstmöjligheter så är den musikaliska variationen i Lammy så stor att *PaRappa* verkar ytligt i jämförelse. Gitarren gör utmaningen större och vissa riff kräver mycket skicklighet. *Um Jammer Lammy* är värt att bli en succé. Fast det är upp till er spelare att se till att så sker.

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

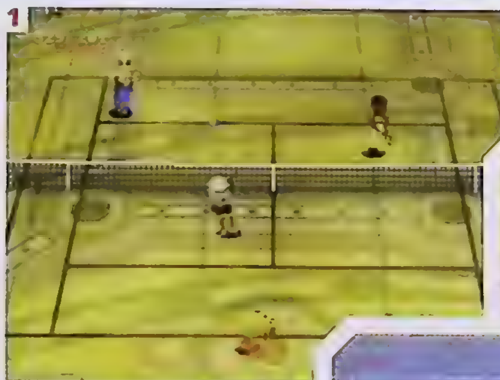
Trots att Anna Kournikova är **en söt och snäll tennisdam** så är detta inte alls något snällt spel. Tvärtom, här handlar det om ren ondska...

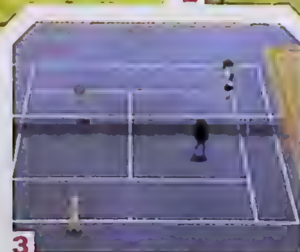


Nu skall du få möta en av PlayStation-världens bäst bevarade hemligheter. Ett tennisarkadspel från Namco, företaget bakom *Tekken* och *Ridge Racer*. Originalspelet *Smash Court Tennis* försvann ur sortimentet för ett tag sedan, men nu är det tillbaka i ny skepnad. I teorin är *Anna Kournikova's Smash Court Tennis* väldigt enkelt; slå bollen fram och tillbaka över nätet med hjälp av gulliga figurer. Men i praktiken handlar det mer om ren ondska – elaka passerslag, lobbar, nätrullare och stoppbollar. Det finns en hel del humor i spelet – speciellt när din motståndare springer efter bollar som han omöjligt kan hinna upp, till ljudet av otäcka ljudeffekter. Spelet är ett bra bevis på Namcos skicklighet, att förvandla något så tråkigt som tennis till ett mycket bra spel. Vi rekommenderar att du går till din närmaste spelbutik och tar en titt på det här spelet så snart du läst klart den här artikeln.

Anna Kournikova dyker upp i

JU MER DU LÄR DIG, DESTO MER SCHACKLIKA BLIR DESSA MATCHER DÅ DU FÖRSÖKER LISTA UT VILKEN TAKTIK MOTSTÅNDAREN ANVÄNDER.



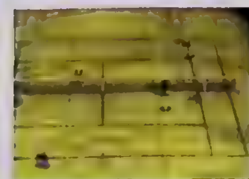


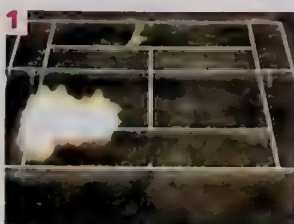
[1] Ja, vi vet att det ser gammalt ut, men det kan förvandla dig till Björn Borg. [2] Heihachi och Eddy vinner matchen. [3] I verkligheten kan ingen slå Anna på baslinjen.

TENNISGALENSKAPER

Hur skulle det vara att se en match mellan Eddy och Heihachi från *Tekken* mot Pac-Man och Yoshimitsu? Det låter inte klokt, men om du vinner över datorn i turneringen dyker 24 nya karaktärer upp. Du kanske skulle vilja vara Reiko från *Ridge Racer Type 4* eller Richard från *Time Crisis*? Namco, vi älskar er.









[1-3] Bomb Ball: Syftet är att slå bollen över nät tills din motståndare exploderar.

■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Namco	■ SPELTYP:	Sport

[1] Slå datorn i turneringen och du kan välja mellan 24 nya spelare. Många av dem har du sett i andra spel. [2] Välj vad du vill öva på. Vi föreslår Service Practice. [3] Björnen är din tränare. [4] En av de hemliga karaktärerna. [5] De nya karaktärerna. [6] Vart vill du att bollen skall hamna? [7] Statistiken ljuger inte.

spelet i form av fyra olika tecknade figurer. Om du vinner en turnering med hennes karaktär får du dessutom se riktiga foton på henne. Förutom Anna finns det 23 andra karaktärer att välja mellan. Till exempel är Peters expert nere vid baslinjen och på vollyslag, medan Rogers är bra framme vid nätet. Till skillnad från det första spelet behöver du inte längre gissa vilka fördelar de olika karaktärerna har. De visas när du väljer, men du får själv upptäcka hur långt de slår. Det finns 14 banor att bemästra och du måste variera din spelstil om du skall klara dig lika bra på gräs, grus och lera.

Eftersom många tyckte det var svårt att komma igång med det första spelet finns det nu både automatiserad serve och träningsmöjligheter. Men som vanligt är det bäst att öva mot kompisar för att lära dig alla vinklar och slag som de fyra knapparna möjliggör (plus att R1 ger bollen spinn). Efter det kan du ge dig på turneringen, en tävling som är en utmaning även för proffsen.

Det bästa med *Smash Court* är möjligheten att spela fyra stycken via MultiTap. Ju mer du lär dig, desto mer schacklika blir dessa matcher då du försöker lista ut vilken taktik motståndaren använder. De ger upphov till nya vänner och fiender. Wimbledon är inte längre tennisens hem. Det ligger numera i Tokyo, på Namco huvudkontor.





Ung, vältränad och definitivt snyggare än Björn Borg. Men någon musikvideo har hon inte. Bara ett PlayStation-spel.



FÖRDELAR

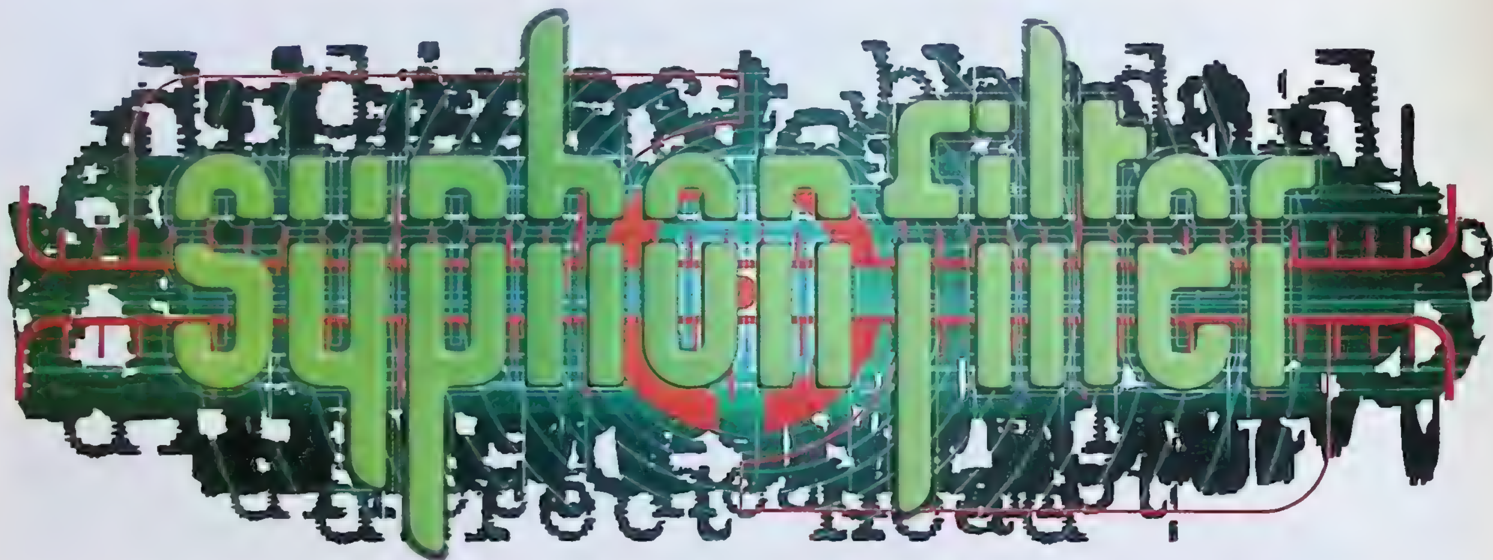
- [illegible] arkadaction.
- Söta karaktärer.
- Mycket väl utformad spelbarhet.
- [illegible] och effekter.

NACKDELAR

- Inte realistiskt.
- Utnyttjar knappast din PlayStation till max.

VÅRT STALLTIPS

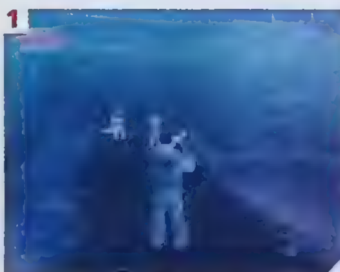
Om det finns något spel som bevisar att spelbarhet väger tyngre än polygoner så är det *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*. Grafik och tema må vara barnsliga och lite för retroinspirerade, men vem bryr sig? Spelet har en otrolig känsla och charm. Precis som frökna Kournikova själv, alltså.



Va? Har du klarat *Metal Gear* redan? Då är kanske det här är vad som behövs för att driva ut all taktisk spionaction ur kroppen på dig...

Nej, vi fattar inte heller varför det heter så. Förutom den fåniga titeln så verkar *Syphon Filter* arta sig till en riktigt behaglig blandning av *Metal Gear Solid* och *Die Hard Trilogy*. Spelaren är en specialtränad agent, utsänd för att spåra upp en livsfarlig terroristgrupp med ett dödligt virus i sin ägo. Även om det är av yttersta vikt att inte bli upptäckt, så är det minst lika viktigt att peppra ner fiender, skydda civila och utföra en uppsättning enklare uppdrag.

Det ska sägas att de första uppdragen är otroligt förvirrande eftersom nya målsättningar läggs till hela tiden och det ofta är omöjligt att lista ut vart man ska gå härnäst. Trots att den information man får är väl luddig så är kutandet och skjutandet riktigt underhållande. Det stora pluset är kombinationen av ett prickskyttsläge (zooma in fienden uppe på taket och tryck av) och den typ av vildsint skjutande som var så populärt i *Resident Evil*. Bara åsynen av en skrikande, brinnande människa som rusar emot dig kommer att få dig att famla efter pistolen (en god idé, för om han når fram till dig så blir du en mänsklig fackla du med). Vid det här sena skedet ser *Syphon* fortfarande långt ifrån lika välputsat

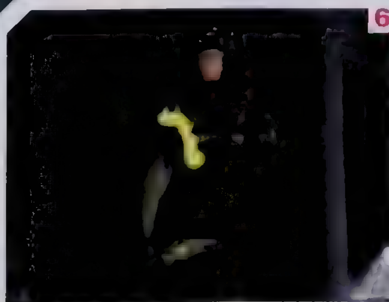
1


2


3


4


5


6


[1] Utlös larmet och många vakter komma skall. [2] En boss höjer temperaturen några snäpp. [3] Med det infraröda siktet blir mörkret din vän. [4–5] Gatuvåld. [6] Här tänder det till.



[1] Med Action-knappen kan man klättra i takbjälkarna och... [2] ...hoppa ner från dem. En entré värdig James Bond. [3] Människa mot flygmaskin. [4] Skjut sönder lamporna och pricka vakterna i tur och ordning. [5] Det där skulle kunna bli ett trevligt skott i huvudet.

ut som *Metal Gear* och det misspryds av både schabbig grafik och ett kontrollsystem som ger intryck av att hjälten springer med blygaloscher. Men när det första intrycket bleknat bort så blir det riktigt fängslande att placera ut bombvarningsljus, slå ut bepansrade bombplan och jaga onda damer genom tunnlar som skakar av tunnelbanetåg på väg in. Senare måste man även smyga sig in i ett museum som kryllar av väktare, skydda bombpoliser i parken och infiltrera ärkefienden Rhoemers högkvarter. Nivåerna är svåra från start, men med sådana utsökta leksaker som taser-vapnet (se faktaruta), gevär med infrarött sikte och granatkastare – samt möjligheten att skjuta sönder strålkastare, hoppa genom glaskupoler och i största allmänhet bete sig som Pierce Brosnan – klagar man inte.

Efter vad vi har sett hittills så kan det här vara både större och svårare än *Metal Gear* (vi talar här om 46 uppdrag) även om det inte har samma stil och finess som Konamis hit. Vissa nivåer är helt enkelt ap-svåra. I vissa fall ska man trippa på tå och slå ner vakter bakifrån, andra uppdrag är halvautomatiska kul-orgier där man måste besvara eld från alla håll. Är *Syphon Filter* en överlevare eller terroristföda? En recension är på inkommande.

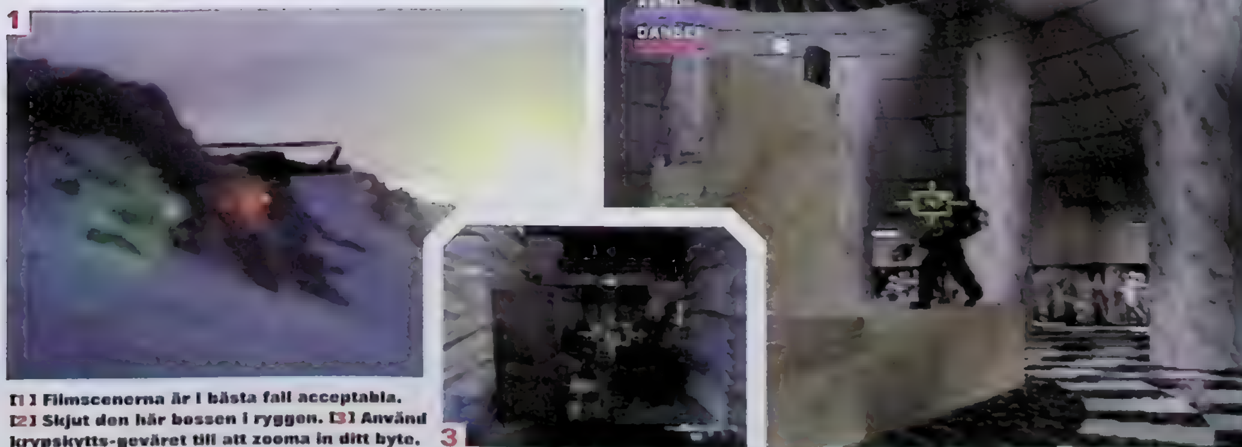
JAG OCH MIN TASER

Citerat från svenska Amnestys hemsida: "Taser-vapen, en handburen anordning som skjuter två hullingförsedda krokar fästa med trådar in i offret genom vilka en stark elektrisk ström överförs. " Även om alla gillar geväret med infrarött sikte och trivs med granatkastaren, så är det tasern som är stjärnan på arsenalhimlen i *Syphon Filter*. Spetsa en vakt på tråden, mata in volt efter volt och se skadeglatt på medan han steks!





Lamporna kanske slocknar i hela Mellansverige, men denna vakt steks på svag värme inifrån och ut.



[1] Filmscenerna är i bästa fall acceptabla. [2] Skjut den här bossen i ryggen. [3] Använd krypskytts-geväret till att zooma in ditt byte.

PSM KORTSAGT

● FÖRDELAR

- Lysande prickskytte-läget.
- Intelligenta, svåra motståndare.
- Färska och smakliga vapen.
- Fräck blandning av smygande och skjutande.

● NACKDELAR

- Förvirrande handling och [illegible].
- Klumpiga rörelser.
- [illegible] i kontrollerna.

● VÅRT STALLTIPS

Det är lätt att bli avskräckt av de första nivåerna, men om man harder ut blir *Syphon Filter* bara bättre och bättre. I motsats till vad vissa har sagt kommer det antagligen inte att kunna slå *Metal Gear Solid*, men det tycks bli ett välgjort och underhållande spel på egna meriter. Synd bara att det inte kunde ha lite ut [illegible].

■ UTGIVARE: Infogrames ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier
■ UTVECKLARE: Sunsoft ■ SPELTYP: Fotbollssimulator

Puma Street Soccer

Fotboll mellan fyra väggar med fyra spelare i varje lag. Hur går det?

Vi har sett mängder av spel som fått hjälp på traven av licenser för FIFA och UEFA och spelarnamn som Michael Owen. Men något sådant har *Puma Street Soccer* inte att skryta med, förutom märket Puma förstås. Men det kanske hjälper något.

För de som inte redan vet, är Street Soccer ett spel för fyra spelare där planen är avgränsad av väggar, och den lekfulla stilen är i stort sett en mer organiserad tappning på barndomens matcher på parkeringsplatsen. De tre utespelarna jagar bollen medan målvakten vaktar det lilla målet. Alla vanliga fotbollsregler gäller, förutom offside, och väggen runt planen kan användas för att valla bollen till sina medspelare. Tanken var att det skulle bli ett snabbare och mer preciserat spel, men det verkar knappast stämma in på den snart färdiga produkten.

Trots att du kan passa, skjuta på volley och trixa så innehåller spelet inte mycket av varken hastighet eller precision. Eftersom fotbollsspelandet pressats in på en sådan liten plan är *Puma Street Soccer* ett mycket tätt och frenetiskt spel där blixtsnabba reflexer och mycken skicklighet krävs för att göra mål. Tätt passningsspel och noggranna markeringar spelar störst roll i spelet, som dock tyvärr inte lyckas hålla något vidare tempo.

Knapparna på handkontrollen används väl för att det inte ska bli alltför svårt att utföra de många användbara teknikerna, men eftersom passar och tacklingar känns så sega ger spelet ett fumligt intryck.

Om Sunsoft lyckas med att rätta till känslan och kontrollen så kan *Puma Street Soccer* bli ett intressant alternativ till mer konventionella fotbollsspel. De fantasifulla planerna, som till exempel planen som byggts upp på en landningsbana för flygplan, lockar till intressanta matcher. Men glädjeämnen som dessa är bara parenteser i en i övrigt medelmåttig helhet. Dessutom har ju inomhusformatet redan använts i *FIFA*-serien.

Bortsett från dess originalitet har *Puma Street Soccer* alltså inte mycket att komma med i den hårda konkurrens som råder på PlayStation-planen. Men kanske räcker det för att folk ska få upp ögonen för detta franska fotbollsspel. 

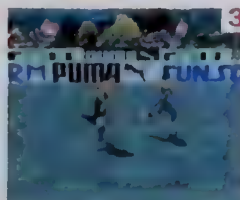
1


2


[1–2] Det är aldrig fel med en fet fällning.

1


2


3


[1] På järngolv slår man sig hårt. Jättehårt. [2] Han tar alla straffar. Han äter ju Pringles! [3] Pumapojkarna är väl koreograferade.



● FÖRDELAR

- Kan bli ett snabbt spel.
- Fantasifullt utformade planer.
- Det finns dolda proffs i spelet, som till exempel Deschamps och Asprilla.

● NACKDELAR

- Saknar snärtighet.
- Spelarna är dåligt animerade.
- Kan snabbt bli långtråkigt.

● VÅRT STALLTIPS

Puma Street Soccer är ett välkommet sätt att komma ifrån de traditionella fotbollsspelen, men håller just nu inte riktigt måttet. För att det skall fungera med fyra spelare måste det vara snabbt och ha bra kontroller. Tyvärr så är det inte så med *Puma Street Soccer*. Spelet har potential att bli bra, men då måste Sunsoft utföra mirakel.

GRANDTHEFTAUTO

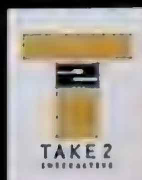
Mission Pack #1: London 1969

GTA

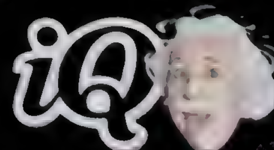
WARNING:
Requires original GTA game disc to operate.

R

Mission Pack till ett av Sveriges mest sålda actionspel



Finns i din butik nu!



STAR WARS
EPISODE I
THE PHANTOM MENACE

Varje generation har en legend. Varje resa ett första steg. Och tidernas mest efterlängtade film måste ha ett PlayStation-spel. PlayStation-Magasinet har använt sina Jeditricks för att fixa fram exklusiva detaljer gällande galaxens hemligaste spel...

Flyg till San Francisco och ta dig över Golden Gatebron till San Rafael. Ta till vänster och fortsätt uppför kullarna. Snart blir det allt längre mellan husen, vägarna blir allt kurvigare, och till slut upptäcker man att man befinner sig mitt ute i ingenstans. Plötsligt får man syn på en undanskymd uppfart till vänster. Men liksom de flesta andra trafikanterna, fortsätter man förbi den. Dumt nog.

För bakom den porten ligger Skywalker Ranch, George Lucas hemliga kontor och Star Wars egentliga epicentrum. Antalet dödliga (dvs folk som inte jobbar åt Lucas) som får passera de bepansrade portarna kan man räkna på sina fingrar och tår, men den här gången tillhörde vi de lyckliga. Vi har varit där. Vi har nyttjat George Lucas toalett. Vi har dräglat över Luke Skywalkers ljussabel och statyetten från jakten på den försvunna skatten. Vi har sett actionscener ur *Episod I*. Vi har sett spelet som baserats på filmen. Ett spel som på grund av att det noga följer filmens handling har varit en av jordens bäst bevarade hemligheter. Ända tills nu.











[1] Qui-Gon Jinn och Obi-Wan Kenobi stöter på battledroids på handelsfederationens stjärnskepp. [2] Det går utmärkt att drämma till laserstrålar så att de far tillbaka mot fienden. [3] Qui-Gon har onda aningar. [4] Obi-Wan skär ner på antalet motståndare.

GEORGE FRÅGADE MIG OM VILKEN SORTS SPEL SOM ÄR POPULÄRAST, OCH JAG BERÄTTADE DET FÖRSTÅS FÖR HONOM. "DET ÄR JU FANTASTISKT," SA HAN "FÖR DET SKULLE FUNKA MED FILMEN SÅ SOM JAG HAR TÄNKT MIG DEN.

Låt oss börja med lite bakgrundsstoff. TV-spelets utgivare Activision kontaktade PSM för ett par månader sedan för att slunga ut nyheten: *Episod I* – det kommer ett PlayStationspel. De har arbetat på det i två år. Det kommer att släppas i hela världen den 21:a maj 1999. Ingen, förutom de som har arbetat med det, har sett det. Det är någon sorts action/äventyrsspel. Skulle vi ha lust att ta en titt på det?

Två veckor senare satt vi i George Lucas högkvarter, inskyfflade i ett sammanträdesrum och placerade framför en stor TV-skärm och en affisch för *Star Wars – Episod I: Det mörka hotet* föreställande Liam Neeson och Ewan McGregor rygg mot rygg med ljussablarna i högsta hugg. Imponerande.

Sedan gör chefen Jack Sorenson storstilad entré i bästa Darth Vaderstil.

– Det hela började för omkring två år sedan. Jag åt lunch med George (Lucas) och vi pratade om de nya filmerna, börjar Jack och fortsätter:

– Han frågade mig om vilken sorts spel som är populärast, och jag berättade det förstås för honom. "det är ju fantastiskt," sa han "det skulle funka med filmen så som jag har tänkt mig den." Det var egentligen så det hela började.

Ändrade möjligtvis George på filmens handling för att den skulle passa bättre ihop med spelet?

– Nej, nej, det skulle George aldrig göra.

Chefsprogrammeraren Dean Sharpe och *Star Wars: Episod I*-producenten Mike Ebert kommer in.

– Spelet följer filmens handling exakt, berättar Sharpe. I stort sett hela filmen finns med. Man tar sig igenom spelet som fyra karaktärer: Qui-Gon Jinn och Obi-Wan Kenobi (de två jediriddarna), drottning Amidala av Naboo, samt som kapten Panaka, chef för drottningens livgarde. Spelaren man kontrollerar skiftar under de tolv nivåerna beroende på var i handlingen man befinner sig. För det mesta spelar man som Qui-Gon och Obi-Wan, men här finns även nivåer med drottningen och kapten Panaka.

Den stora monitorn gnistrar till, och spelet börjar med ett renderat intro –

ÖPPNINGSTEXTEN

STAR WARS THE PHANTOM MENACE

Episod 1: Det mörka hotet öppnar såklart med en rullande text. Tack vare att vi fick se spelets intro kan vi stolt presentera den nya:

A long time ago, in a galaxy far, far away...

STAR WARS

Episode 1
The Phantom Menace
Turmoil has engulfed the Galactic Republic. The taxation of trade routes to outlying star systems is in dispute. The trade Federation, once instituted by the Republic, has become a strong financial and military power on its own.

The peaceful planet of Naboo refuses to join the Federation. As a result, the planet is isolated by a blockade of deadly battleships. On request of the Congress of the Republic, the Supreme Chancellor sends two Jedi Knights to Naboo in an attempt to settle the conflict.

naturligtvis. Men det här renderade introt liknar inte något annat. För att likna filmen så mycket som möjligt, öppnar det med filmens två första minuter i renderad version, vilket gör det till det mest efterlängtade introt någonsin.

– Vi hade ett bra samarbete med killarna på ILM (Industrial Light and Magic, specialeffektstudion som ligger bakom 99% av filmen), så vi hade tillgång till filmen och kunde återskapa scener i renderad form, förklarar Ebert.

Den rullande, förklarande öppningstexten glider förbi och avslöjar en bekant vy över rymden. Därefter panorerar kameran långsamt neråt, precis som i den första (dvs fjärde) *Star Wars*-filmen. Just när vi tror att ett gigantiskt rymdskepp ska komma dundrande över våra huvuden kommer ett långt, smalt och rött skepp ut ur mörkret i riktning mot kameran, för att sedan försvinna. Kameran svänger sedan för att fortsätta filma skeppet, och avslöjar en ENORM rymdstation! Skeppet närmar sig, dockar och dess passagerare Qui-Gon och Obi-Wan kliver ur.

Detta är handelsfederationens stjärnkryssare, och precis som den inleder filmen, inleder den även spelet. De två karaktärerna pratar en stund, sedan minskar bilden för att visa att spelarens kontroll harförsvunnit, innan den åter ökar och det blir dags för oss att styra Obi-Wan Kenobi. När vi vandradr runt med honom glider scenerierna med på ett mjukt sätt, men dörren ut ur rummet förblir omöjlig att öppna. I spelet används ett ganska märkligt perspektiv, som är en sorts kombination av *Tomb Raider* och *Metal Gear Solid*, med bitar av *Broken Sword* inslängda.

Precis som i *Tomb Raider* rör sig huvudpersonen i mitten av bildens nedre kant, men somi *Metal Gear* är synvinkeln mer vinklad, man ser snarare aningen neråt än rakt framåt. Förutom detta interaktiva tredjepersonsspelande, har man i *Episod I* även stoppat in dialoger mellan figurerna, ungefär som i rollspel. Vid dessa glider kameran ner för att visa de talande i närbild.

När vi pratar med Qui-Gon Jinn kan vi förlänga dialogen genom att välja bland frågor och svar. Därefter grillar vi protokolldroiden TC-14 som finns i rumet och kommer snabbt fram till att vi lockats in i en fälla.

De två hjältarna bryter sig ut ur rummet och börjar utforska fiendeskeppet, och efter sig har de *Episod I*:s motsvarighet till storm-troopers; de smalhalsade battledroids med det märkliga egyptiska utseendet. Det är under dessa snabba stridsscener som spelets ovanliga synvinkel känns vettig, eftersom man kan se väldigt långt och därför kan undkomma förföljarna, alltmedan man svingar sin ljusvärja – spelets huvudsakliga form av strid.

– Det finns bara en enda knapp för attacker, men trycker man på den flera gånger brister ens karaktär ut i olika kombinationer, förklarar Sharpe. Dessutom kan ljussabeln stoppa laserstrålar, vilket innebär att man även kan försvara sig med den när man flyr.

Med andra ord; inte alltför realistiskt.

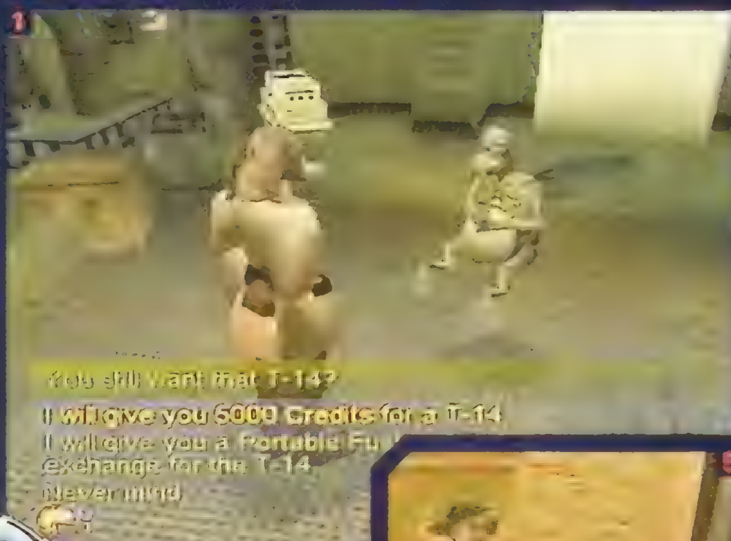
– Nej, vi tyckte bara att det var en cool grej, erkänner Sharpe.

Ute i stjärnkryssarens korridorer fortsätter striden. Vi ber en annan droid om råd, men det enda vi får till svar är att han bara tar order av Mute Gunray. Änny en hord battledroids störtar in. Genom att trycka på attackknappen, kastar sig Obi-Wan över dem och skivar upp dem i små metallbitar för att röja väg. Trots att vi bara kontrollerar en figur kämpar Qui-Gon väl bredvid oss. Sedan blir det dags för ännu mer dialog, som för oss till nya miljöer.

Förvisso har spelaren möjlighet att fritt strosa omkring, men det står ändå klart att de interaktiva karaktärerna (snarare än de som används som kanonmat) skickar en i rätt riktning för att föra handlingen vidare.

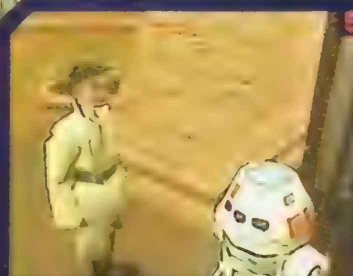
Efter en stund skiljs Obi-Wan

[1] Tyvärr görs rösterna av andra än Neeson, McGregor och Portman, men de låter onekligen lika originalen. [2] Förrenderade scener baserade på filmen håller storyn igång. [3] Kapten Panaka grillar en kille med märklig huvudbonad. [4] Qui-Gon söker hjälp i Mos Espa. [5] Och Obi-Wan har hittat en rymddammsugare.









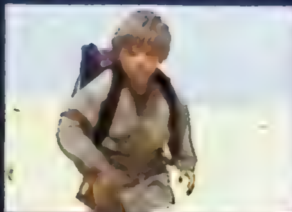


PRECIS SOM I *TOMB RAIDER* RÖR SIG HUVUDPERSONEN I MITTEN AV BILDENS NEDRE KANT, MEN LIKSOM I *METAL GEAR* ÄR SYNVINKELN MER VINKLAD,

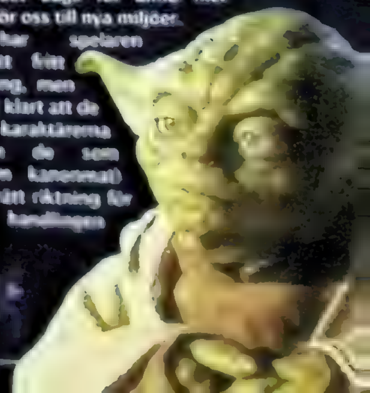
VAD HANDLAR DET OM?

STAR WARS THE PHANTOM MENACE

Vi vill ju inte avslöja alltför mycket av handlingen i *Episod 1*, men lite bakgrundsfakta är nödvändiga för att du ska begripa den här artikeln. *Episod 1* utspelar sig en generation före den ursprungliga *Star Wars*-filmen (*Episod IV: Ett nytt hopp*). Det är tiden innan imperiet, och det råder fred i universum. Den galaktiska senaten på planeten Coruscant styr medan den mystiska och mäktiga jediorden bevarar freden.



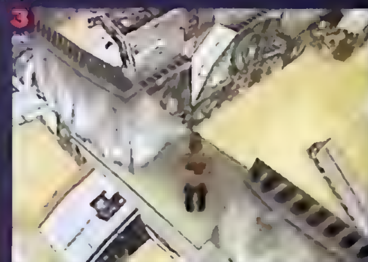
Men allt är inte frid och fröjd på Naboo. Den onda handelsfederationen, som är ute efter makt, har be-lägrat den fredliga planeten. Dess drottning, Amidala (Natalie Portman) ber om hjälp från jediorden som skickar två riddare, Qui-Gon Jinn (Liam Neeson) och hans lärling, den unge Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor) för att förhandla om fred. Under tiden visar det sig att senaten är korrumperad, vilket leder till mer problem för Naboo, och på Tatooine visar det sig att en liten pojke, Anakin Skywalker (Jake Lloyd) är nyckeln till konflikten. Han har minst sagt Kraften med sig, och Qui-Gon och Obi-Wan måste ta hjälp av honom för att rädda drottningen, Naboo och hela galaxen! Pom pom piddly pom pom...

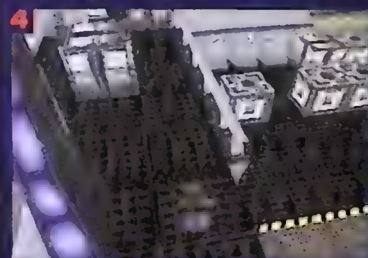


[1] Qui-Gon letar efter Watto, en rymdens cykelreparatör, i Mos Espa. [2] Theed, drottning Amidalas hemstad, är full av trädgårdar och gator. [3] De två jediriddarna använder förstås bara sina ljusvärjor när de slåss. [4] Men kapten Panaka och drottningen föredrar laserpistoler, vilket gör att actionsekvenserna känns varierade.









Nästa nivå vi spelar öppnar med ännu en mellansekvens där Obi-Wan (en renderad Ewan McGregor) gömmer sig i ett träsk medan han betraktar ett oräkneligt antal battledroids och fordon som lämnar skeppet han flydde i. Därefter styr vi Obi-Wan genom ett labyrintsystem av buskiga stigar, samt löser ett pussel där vi ska knuffa på stenbumlingar för att ta oss över en klyfta det inte går att hoppa över. Det är här vi träffar på Jar Jar Blinks, (den helt datoranimerade figuren med de fladdrande öronen) som efter en pratstund leder oss till Boss Nass i gunganernas undervattensstad. Gunganerna är stora sengångare som bor i träsk, men är mäktiga på Naboo. Obi-Wan och Qui-Gon (de två har mystiskt nog återförenats) ber Boss Nass om hjälp, varpå äventyrselementet tar över igen. Vi ska föra Far Jar till Boss Nass genom staden, och det blir mycket utforskande att stå i.

Efter gunganernas stad kommer vi till drottning Amidalas palats i staden Theed, där vi måste eskortera drottningen bort från de jagande battledroiderna. Theed har ett komplicerat system av gångar och gårdar och att hitta rätt där kräver sin man. Tack och lov visar drottningen vägen emellanåt och ger oss möjlighet att välja mellan olika vägar. Här gäller det att välja noga. Battledroiderna kan vänta runt nästa krök, vilket leder till frenetiska strider där man ska beskydda drottningen. Tack och lov kan man gå in i byggnader för att antingen gömma sig eller samla på sig användbara power-ups, vilka gör taken genomskinliga och därmed avslöjar vad som händer därinne.

Den kanske mest intressanta nivån handlar om hur drottningens tjänarinna Padme, Qui-Gon och Jar Jar undersöker staden Mos Espa på Tatooine. Där ska de leta reda på Watto, ett tekniskt geni, som ska reparera skeppets hyperdrive. Hur denna skadades till att börja med hör inte till historien...

Den här nivån innehåller många traditionella element från äventyrsspel. Spelaren måste utföra en mängd mindre uppdrag för att kunna öppna dörrar och hitta vägen till Watto. Här finns hundratals upptagna förbipasserande att fråga och om man bara undviker att vifta med sin ljussabel kan man oftast undvika oönskade bråk. Efter den tidigare actionfyllda nivån känns den här pusselfyllda äventyrsnivån välkommen.

Därpå styr vi kapten Panaka, chef för drottningens livgarde, på väg till Senaten för att hitta handelsfederationens ordförande; ännu en vildsint actionpackad upplevelse.

Efter att ha berättat allt det här får resten förbli ett mysterium tills nästa nummer, då vi presenterar en komplett recensension av spelet.

– Vi vill inte avslöja alltför många hemligheter! säger Ebert och Sharpe retsamt innan de försvinner...

OM MAN UNDVIKER ATT VIFTA MED SIN LJUSVÄRJA, LÄR MAN KUNNA UNDVIKA OÖNSKADE BRÅK.

FLER *EPISODE 1*-SPEL?

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

De flesta spel som baserats på filmer är efterkonstruktioner, som tejpats in längst ner på filmernas marknadsföringslistor. Men LucasArts skapar det mest genomtänkta filmspelet hittills. För närvarande har inte bara ett, utan TVÅ spel utvecklats jämte filmen. Och det kan finnas ytterligare två!

Förutom *Episod 1: Det mörka hotet*-spelet, som det berättas om på dessa sidor, har vi även *Episod 1 – Racer*, ett racingspel baserat på en "podracer"-scen i filmen.

En podracer är ett stort fordon som påminner om en triumfvagn, och som består av två stora motorer som hålls isär av en sorts stråle, medan man åker i vad som ser ut som ett badkar på släp. Hela grejen hålls i luften tack vare samma teknik som höll Luke Skywalkers landspeeder uppe.

Vi har kollat på spelet, och kan berätta att det avbildar podracet i filmen alldeles förträffligt (Tatooinebanan är exakt densamma som den i filmen), du kan se klipp från detta i filmens trailer.

Tack vare podracerfordonens ovanliga design är spelkänslan lite konstig och tar tid att vänja sig vid. Vi kommer förstås att skriva mer om detta Star Wars/Wipeoutspel framöver, det beräknas komma ut till PlayStation i september.

Men detta är inte allt. Jack Sorenson råkade nämna att de kommer att avtäcka ytterligare ett par spel baserade på *Episod 1* på den kommande E3-mässan i LA. Vi gissar på *Episode 1 – The Duel*, ett fajtingspel i stil med *Masters of Teräs Käsi*, vars namn vi råkade snappa upp under vår resa. Låter vettigt, med tanke på alla jedibataljer i filmen. Dessutom stötte vi på titeln *Sim Wars*. Låter som ett strategispel. Allt kommer att avslöjas med tiden.







[1] Herr *Stjärnornas Krig* själv, George Lucas. [2] Jediriddare i kortbyxor? Nej, men två stuntkillar som övar.

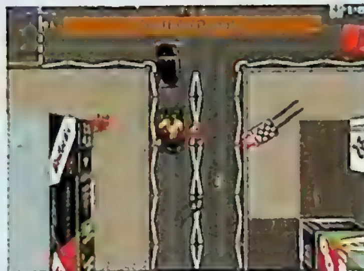
Brev Svenska PlayStation-Magasinet **Postadress: Box 12550, 102 29 Stockholm**
OBS! Vi svarar på frågor i den mån vi har plats i tidningen, men vi har tyvärr inte tid att skicka koder eller svar hem till er personligen.

DET KOMMER MÄNGDER AV BREV TILL REDAKTIONEN. DE FLESTA ÄR POSITIVA, MEN SJÄLVKLART FÅR VI ÄVEN KRITIK IBLAND. DENNA MÅNAD REDER VI BLAND ANNAT UT NÅGRA PROBLEM RÖRANDE VÅR DEMO-CD.

Tja PSM!
Tack för en jättebra tidning. Nu till mina frågor.
❶ När släpps *Driver* i Sverige?
❷ På hur många olika sätt kan man varva *Metal Gear Solid*?
❸ Svarar ni på alla frågor som kommer in till er?
Solid Man

❶ *Driver* släpps vilken dag som helst nu, och recensionen av spelet kan du läsa på sidan 46 i PlayStation-Magasinet 16.
❷ Det finns egentligen inga olika slut, men beroende på vad du gör under spelets gång kan du belönas med olika bonusar.
❸ Tyvärr har vi varken tid eller plats att svara på alla frågor vi får, så vi väljer ut de som vi tror är de intressantaste för de flesta läsarna och tar med dem på den här sidan.


Driver


GTA London

Lika som bär? Inte alls. Skönheten till vänster ser inte alls ut som odjuret till höger. Grafiken i *Driver* skiljer sig radikalt från den i *GTA London*, trots att de båda spelen bygger på ungefär samma princip; brott och bilkörning i en salig blandning.

Hej PSM.
Ni gör verkligen en grymt bra tidning. Nu över till mina frågor.
❶ I PSM 10 skrev ni att ni skulle börja ha 100 sidor i tidningen. Och det hade ni också, men bara i två nummer! Varför lade ni av med det?
❷ Kommer det någon uppföljare till *Worms*?
❸ När kommer *Resident Evil 3*?
Jocke

❶ Vi hade helt enkelt inte råd att fortsätta med 100 sidor per nummer.
❷ *Worms: Armageddon* har redan släppts till PC och kommer även till PlayStation, men när det blir vet ingen ännu.
❸ *Resident Evil 3: Last Escape* är under produktion, men något releasedatum finns inte ännu.

Hej PSM
Tack för en bra tidning!
Jag har några frågor att ställa.
❶ Varför har *Ridge Racer Type 4* bara åtta banor?
❷ Har *GTA London* samma grafik som *Driver*?
❸ Hur många banor finns det i *Gran Turismo 2* och hur mycket kommer det att kosta?
❹ Varför har alla wrestlingspel till PlayStation så dålig grafik och kontroll?
❺ Kan ni visa någon bild på PlayStation 2?
Anonym

❶ På Namco tyckte man antagligen att de befintliga banorna och deras bakvända motsvarigheter var tillräckligt för att erbjuda spelaren långvarig utmaning. Variationen ligger mer i de många bilarna och banornas noggranna utformning, som gör dem mer varierade än banorna i de flesta andra racingspel.
❷ Nej. Däremot har det ungefär samma grafik som *Grand Theft Auto*.
❸ På sidorna 12-13 i denna tidning kan du läsa allt vi vet om *Gran Turismo 2*.
❹ Därför att ingen riktigt kompetent spelutvecklare gjort något allvarligt försök att göra ett riktigt bra wrestlingspel hittills.
❺ Bläddra till sidan 18 så får du se alla bilder som existerar.

Hej PSM
Ni är den bästa PlayStation-tidningen som finns. Nu till mina frågor.
❶ Kan man spela bara ett eller flera spel på PocketStation?
❷ Kommer det ett *Tomb Raider 4* och i så fall när?
Lara Croft

❶ Du kommer att kunna spela många spel på PocketStation. Tanken med den lilla spelmaskinen är att den ska kunna ladda in alla de spel som görs till den och som följer med de "stora" spelen till PlayStation.
❷ Lara, borde inte du veta det själv? Allvarligt talat: Ja det kommer ett fjärde spel i serien, men något releasedatum finns inte ännu.

Hej!
Jag är 11 år gammal och fick nyligen *Metal Gear Solid*. Men jag klarade det på bara 16 timmar, och nu undrar jag varför det är så kort? Slutligen vill jag tacka er för den bästa PlayStation-tidningen.
The King of Final Fantasy VII

Det kan tyvärr bara Hideo Kojima och hans utvecklingsteam på Konami svara på. Men håll med om att det var 16 otroligt spännande timmar? Och tänk på att du kan spela om spelet för att upptäcka de hemliga bonusarna...

Hej PSM!
Jag vill tacka för den hetaste TV-spelstidningen i Sverige och hoppas att ni vill besvara mina frågor.
❶ Är en Dual Shock värd pengarna?
❷ Vet ni när *Quake 2* släpps på PlayStation?
❸ Kommer det någon uppföljare till *Colony Wars Vengeance*?
❹ Jag har hört att *James Bond* och *South Park* ska släppas till PlayStation. Är det sant?
❺ Vilket spel i *Cool Boarders*-serien rekommenderar ni?
❻ Vad menas med Platinum-spel?
Twilight Man

❶ Det är den absolut. Dels för skakfunktionen, men framförallt för den analoga kontrollmöjligheten som blir allt vanligare i dagens spel. Det kommande *Ape Escape* går dessutom bara att spela med en Dual Shock-kontroll.
❷ *Quake 2* kommer i juni.
❸ Psygnosis har inte avslöjat något om en sådan annu.
❹ Black Ops har arbetat med sitt *James Bond*-spel i över ett år nu, men det är fortfarande inte bekräftat att det ens kommer att släppas. *South Park* till PlayStation kommer i augusti.
❺ Det tredje i serien är det bästa.
❻ Platinumspel är de PlayStation-spel som redan funnits på marknaden ett tag, och därför säljs till det nedsatta priset 249kr.

Tjena!
Tack för en äckligt suverän tidning! Här kommer några frågor.
❶ *Suikoden 2*, kommer det till Sverige?
❷ Eftersom ni är en så suverän tidning så tycker jag att ni borde ge ut ett specialnummer där ni samlar ihop alla recensioner så att man kan ha något att gå efter när man ska köpa spel. Hur låter det?
Anonym

❶ Ja, det släpps i oktober.
❷ Det vore kanske inte så dumt? Vi tar forslaget under beaktande infor framtiden.

Hej
Har just tittat igenom CD skivan som följde med senaste numret av Svenska Play Station-Magasinet och till min och min sons stora besvikelse har ni ett 31 sekunders demo på spelet *Driver*. Inte nog med att grabben fick vänta tre extra dagar, han fick en riktig skit-(ursäkta uttrycket) demo på ett vid forsta anblicken kul spel.

Ar det ert eller speltilverkarens fel? Om det ar ert fel, varfor?? Om det är speltillverkaren, tja inte kommer jag att ha dåligt samvete för en piratkopia inte, för köpa *Driver* skulle aldrig falla mig in efter ett så uselt upplägg på ett demo. Det är ju grafiken och spel känslan man vill få grepp om innan man köper ett orginal. De kunde ju ha lagt upp en träningsrunda på ett kvarter eller något liknande så att man känner, JA jag vill ha mer!!

Visst ser man ett och annat skräp som följer med på era demo skivor, men det har blivit några inkop av orginalen just tack vare era demoskivor, som te.x. *Crash Bandicoot 3* och den var så kul så vi var tvungna att ha *C.B.1* också, *Cool Boarders 3* likaså. Och fler ligger på kö. Det är väl det som är poängen med demoskivorna, att man ska kunna testa och se om man gillar spelet och tycker att det är värt att lägga 500-700 kronor för det.
Leif G.

Hej Leif,
Tråkigt att du blev besviken på *Driver*-demon. Vi tycker dock att din kritik är lite orättvis – nog tar det mer an 31 sekunder att klara uppdraget och eftersom skurken väljer olika vägar varje gång man kör håller det ju för några omspelningar också. Rent generellt är det dock så att vi inte har någon som helst inflytande på hur de olika speltillverkarna utformar sina demo. Och faktiskt inte heller på det totala innehållet på skivan eftersom den är gemensam för hela Europa och sätts ihop av Sony. Vilket också är förklaringen till att tidningen tyvarr var rejält forsenad förra gången – Sony glomde helt enkelt att leverera skivor till de skandinaviska landerna. Vi ser nu over våra rutiner for att forhindra att det upprepas.
Vad galler piratspel kan man saga mycket. Vad beträffar logiken i ditt resonemang vill vi dock bara ställa frågan om du utan att tveka också snattar ett paket Frodinge Ostkaka om du blir besviken på provsmakningen i butiken? 

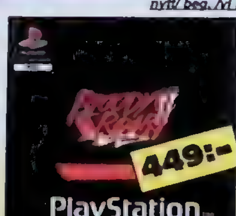
3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

KÖPER BYTER SÄLJER

www.spelia.se

SPE

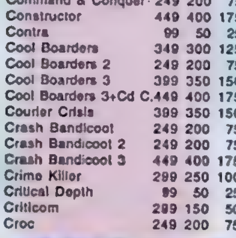
	nytt/	beg.	/vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	449	300	125
Actua Pool	399	350	150
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S.Club Edition	449	200	75
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	50	25
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	150	50
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Akuji	449	400	175
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	350	175
Andretti Racing	299	250	100
Apocalypse	429	350	150
Aquanauts Holiday	399	150	50
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Armored Core	399	350	150
Assault	429	400	175
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Attack of Saucerman	449	400	174
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	450	200
Baby Universe	449	400	175
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	449	400	175
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	99	100	25
Big Air	399	350	150
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	200	75
Bloody Roar	249	200	75



	nytt/	beg.	/vi köper
Bloody Roar 2	449	400	175
B-Movie	199	150	50
Bomberm. F. Racing	449	400	175
Bomberman Hero	399	350	150
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	200	75
Bugriders	199	150	50
Bugs Life	399	350	150
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100



	nytt/	beg.	/vi köper
Bust a Move 4	449	400	175
C3 Racing	449	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carmageddon	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Cart World Series (IC)	449	400	175
Casper	399	300	125
Castlevania	199	150	50
Castrol H. Superbike	449	400	175
C.H.Superbike Champ.	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	199	150	25
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	199	150	50
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	449	400	175
Colony Wars	449	200	75
Colony Wars-Veng..	479	400	175
Command & Conquer	249	200	75
Constructor	449	400	175
Contra	99	50	25
Cool Boarders	349	300	125
Cool Boarders 2	249	200	75
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C.	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	249	200	75
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Critical Depth	99	50	25
Criticom	299	150	50
Croc	249	200	75



	nytt/	beg.	/vi köper
Croc 2 (10 juni)	449	400	175
Crow - City of Angels	449	150	50
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	99	50	25
Cyberia	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Darkstalkers 3	449	400	175
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	250	100
Deathtrap Dungeon	449	200	75
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	99	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Discworld Noir	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Doom	249	200	75



	nytt/	beg.	/vi köper
Driver	429	350	150
Driver's Dream	449	400	175
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhänder	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	100	25
Exhumed	449	150	50
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	199	150	50
Felony 11-79	449	200	75
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	299	250	100
FIFA '99	449	400	175
Fifth Element	399	350	150
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final Fantasy 7	249	200	75
Fire & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	299	200	75
Formula 1 '98	299	250	100
Formula Karts	449	400	175
Forsaken	299	200	75
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Gex DeepCoverGecko	479	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Global Domination	479	400	175
Goalstorm	199	150	50
Goest in the Shell	399	350	150
Golf Pro	399	350	150
G-Police	249	150	50
Grand Theft Auto	249	200	75
G.T.A Value Pack	429	350	150
Grand Theft London	249	200	75
Grandstream Saga	449	400	175
Gran Turismo	249	200	75
Grid Run	299	250	100
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Hard Edge	449	350	150
Heart of Darkness	449	350	150
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	99	100	25
Hugo	399	350	150
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	150	50
Ice Hockey-NHL Fox	449	400	175
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	100	25
Int.Superstar S.Pro '98	499	450	200
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	99	50	25
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kagero Deception 2	449	400	175
Kensei - Sacred Fist	449	400	175
Kick Off	349	300	125
Kids Range	449	400	175
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
Kina-Mysteriet i Förb..	449	400	175
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	100	25
Kingsley	449	400	175
KKND	479	400	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	350	150
Knockout Kings '99	429	350	150
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	150	50



	nytt/	beg.	/vi köper
Legacy of Kain-SoulR.	449	400	175
Legend	449	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tenka	449	250	100
Little Big Adventure	399	200	75
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	150	50
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	200	75
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	479	400	175

SÅ HÄR ENKELT KÖPER DU SPEL AV SPELIA

Besök vår websida:
Här finner du senaste nyheterna, tävlingar auktioner & releaser..

..eller ring till vår speikunniga personal, så hjälper dom dig med ditt spelköp..

..eller använd beställningskupongen som finns på nästa sida...



..eller faxe in beställnings-kupongen eller skriv en beställning själv.

SÅ HÄR ENKELT BYTER DU SPEL MED SPELIA



Ta fram spelet/spelen som du vill byta in hos SPELIA

Se efter i listan under vi köper. Nu betalar vi 50% mer om du byter mot begagnade spel till samma värde.

	/ vi köper
Tekken 3	175

Tekken 3...175 +50% = 262.50
Byter du mot något annat betalar vi 20% mer dvs. 175 +20% = 210

Räkna ut hur mycket du får för dina spel. Skriv en lista på det du vill ha, ta gärna med reservtitlar om spelet/spelen är slut i lager. Ange om du vill ha nytt eller beg.



Skicka dina spel till:
SPELIA
Box 190 20
104 32 Stockholm

...eller kom till butiken:
Valhallavägen 36
T - Tekniska Högskolan

Du får dina spel på posten inom 2-3 arbetsdagar.



SÅ HÄR ENKELT SÄLJER DU SPEL TILL SPELIA

Se efter i listan vad vi betalar för dina spel under rubriken vi köper.
Skicka in spelen, du får dina pengar inom 5 arbetsdagar.

Att tänka på när du KÖPER, BYTER & SÄLJER hos SPELIA

- Skriv namn, adress, postnummer, telefonnummer & E-Post adress (om ni har en).
- Ange personnummer, -post -bankgironummer eller annat utbetalningssätt när du säljer spel.
- Är du under 16 år ! Då behöver vi din målsmans (mammas, pappas etc) underskrift.

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
- Ej utlösta paket debiteras med 150:-
- 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av Playstation Mag. eller t.om 15 Juni 1999.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfe

	måndag-fredag	lördag	
Postorder Butik	11.00-18.00	11.00-15.00	08/150 600
Orderfax	dygnet runt		08/150 700

Valhallavägen 36

LIA®

Demontering av multi -X chip samt service av Playstation 299:-

Spelia öppnar ny butik i Farsta Centrum. Kom på premiären 5 Juni och ta del av våra öppningserbjudanden. Vi bjuder på tilltugg

Titel	nytt	beg.	vi köper
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Terås Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	250	100
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	300	125
Megaman X4	479	400	175
Metal Gear Solid	449	400	175
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monaco G.P. Racing	449	400	175
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	249	200	75
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	200	75
Music	399	350	150
Myst	449	350	150
N20	449	400	175
Nagano W.Olymp.'98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	176
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	100	25
NBA In the Zone 2	449	150	50
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	99	50	25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Pro '98	449	400	175
NBA Pro '99	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Need for Speed R.C.	449	400	175
Newman Haas Racing	449	250	100
NFL Blitz	429	350	150
NFL Extreme	399	350	150
NFL Gameday	349	100	25
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	25	
NHL '98	399	200	75
NHL '99	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	150	50
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	50	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Face off '99	399	350	150
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	200	125
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr.Dom.	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Oddworld:Abe Odess.	249	200	75
Oddworld:Abe Exodus	449	400	175
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	299	200	75
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	100	75
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	100	25
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	399	150	50
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	150	50
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	99	50	25
Pitfall 3D	299	150	50
Player Manager	449	350	150
Player Manager '99	479	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	150	50
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Populus the Begining	429	350	150
Porsche Challenge	249	150	50
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	250	100
Powerserve	299	100	25
Poyl Poyl	499	300	125
Poyl Poyl 2	429	399	250
Premier Manager '99	429	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Prince Naseem Box.	449	400	175
Pro Board. (X-gamers)	399	350	150
Pro 18-World T.Golf	479	400	175
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	449	400	175
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psybadeck	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Pulse	449	400	175
Puma Street Soccer	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rally Cross 2	399	350	150
Rampage World Tour	299	250	100
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	150	50
Rascal	299	150	50
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert : C&C 2	449	350	150
Red Alert Retaliation	449	400	175
Reloaded	399	150	50
Requiem	449	400	175
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	499	300	125
Retro	479	400	175
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	100	25
Ridge Racer Type 4	399	350	150
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Rollcage	479	400	174
R-Types Collection	479	400	175
R-Type Delta	449	400	175
Rugrats	399	350	150
Running Wild	399	350	150
Rushdown	449	400	175
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Sesame Street	449	400	175
Shadow Gunner	399	350	150
Shadow Master	449	150	50
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	300	125
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	100	75
Small Soldiers	429	350	300
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	150	50
Soul Blade	299	250	100
Soviet Strike	249	100	25
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Sports Car GT	429	350	150
Spyro the Dragon	399	350	150
Spyro + CD Case	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	150	50
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Alpha 3	449	400	175
Streetfighter Collect.	479	400	175
Streetfighter Coll.2	429	350	150
Street Skater	429	350	150
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Tai Fu	449	400	175
Tank Racer	449	400	175
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tekken 3	449	400	175
Tempest X3	199	150	50
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	200	75
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
Titan Wars	399	300	125
Tobal No.1	449	100	25
Time Crisis + pistol	599	500	225
Time Crisis 2 (BOKA)	449	400	175
Toca Touring Cars	249	200	75
Toca Touring Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	249	200	75
Tomb Raider 3	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	50	25
Total NBA '96	349	50	25
Total NBA '97	449	100	25
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trap Runner	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
Triple P. Baseb.2000	429	350	150
True Pinball	249	200	75
TTT	449	400	175
Tunnel B1	99	50	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
UEFA Champ.League	479	400	175
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	400	175
Viper	449	400	175
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
Viva Football	479	400	175
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	479	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75
VR Sports Baseb. '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
Wargames	449	400	175
War Gods	449	150	50
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Warzone 2100	429	350	150
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
WCW / NWO Thunder	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	400	175
Wild Arms	399	350	150
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	399	350	150
Wing Over 2	399	350	150
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	250	100
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF In Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Yo Yo Puzzlepark	429	350	150
Z	449	250	100
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175

BEGAGNAD PLAYSTATION

Vi Köper : 600:-
Vi Säljer : 900:-

1195:-*

Ny maskin inkl. [illegible] handkontroll, kablar, demo cd & 1 års garanti

TILLBEHÖR:

Tillbehör	nytt	beg.	vi köper
Analog Joystick, Sony	699	550	200
Arkad Joystick (Ascii)	599	450	150
Arkad Joystick (Namco)	599	500	200
Antenn kabel	199	150	50
Antenn kabel, orginal	249	200	75
AV-adapter	199	150	50
AV-kabel	149	100	20
CD Case	149	100	20
Fodral	29	20	5
Game Booster	449	350	150
Handkontroll	149	100	50
Handkontroll, D. Shock	349	250	100
Handkontroll, orginal	199	200	[illegible]
Handkontroll, analog	299	230	[illegible]
Handkontroll, RPG	399	300	100
Handkontroll (Ascii)	[illegible]	200	[illegible]
Handkontroll, NegCon	[illegible]	350	100
Handk.förlängningskab.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Link-up kabel	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Link-up kabel, orginal	249	200	[illegible]
Minneskort, 15 block	149	100	[illegible]
Minneskort, orginal	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Minneskort, 240 block	[illegible]	300	125
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Multitap för 4 spelare	349	[illegible]	100
Mus	[illegible]	200	[illegible]
Mus, orginal	[illegible]	250	[illegible]
Pad Barracuda, analog	[illegible]	200	[illegible]
PAL Booster	[illegible]	[illegible]	100
Pistol Blaze	[illegible]	200	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

BESTÄLLNINGSKUPONG

	Spel / Produkt	System	Pris
1			
2			
3			
Gratisprodukt 1 (när du beställt 3 produkter)			0:-
4			
5			
6			
Gratisprodukt 2 (när du beställt 6 produkter)			0:-
Reserv spel / produkt			

Namn

Telefon

Adress

Postnr / ort

E-Postadress

Målsmans signatur om under 16 år

Vill du vara riktigt säker på att din beställning skall komma fram, kan du klippa ut och lägga kupongen i ett kuvert. Skriv sedan av svarspost-rutan på kuvertet eller klipp ut den och klistra så betalar SPELIA portot. Om du inte vill klippa i tidningen kan du kopiera kupongen eller faxa in den på tel. 08 - 150 700

Frankeras ej
SPELIA
betalar portot

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

Vinn!

R·TYPE Δ

Sugen på lite gammal hederlig rymdaction? Lätt fixat! Tillsammans med Egmont Games ger vi dig nu chansen att vinna ett eget exemplar av Namcos shoot 'em up *R-Type Delta*.

För att kunna delta måste du dock klura ut svaret på frågan nedan:

Vad heter stridskeppet som man kör i det första R-Type-spelet?

1 R13

2 RX

3 R9

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på

0712–110 50

(4:55 kr/min)

[illegible]

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08–587 191 00.

BETYGSKALAN

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer.
8	Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
5	Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.
4	Underkänt på flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.
0	Glöm direkt. Lyckligtvis har vi sluppit nolla något spel än så länge.

SpelTest

RECENSIONER









[1–5] *Ridge Racer Type 4* höjer ribban för PlayStation-grafik med vackra, fantasieggande och varierade miljöer. Det efterlängtade *Gran Turismo 2* får något att leva upp till.

Ridge Racer Type 4

Ridge Racer här igen. **Med högre fart, fler banor och mer schvung** än någonsin. PlayStations racingklassiker **nummer ett har överträffat sig själv.**

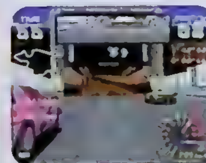
Gran Turismo höjde ribban för racingspel. Med hundratals bilar, massvis med banor och ett ypperligt utseende, så menade många att även om vore det sista racingspel som någonsin gjordes, så skulle det inte spela någon roll. Nirvana var redan uppnått.

Men som det heter, det ryms alltid en till på toppen. Särskilt för dem som är så bra som det här spelet. Som man kunde vänta, så har skaparna av *Ridge Racer* gått segrande ur striden. Istället för att sitta och knacka ägg och strunta i allt som hänt sedan *Ridge Racer*, så har de fullständigt tagit till sig den moderna utvecklingen och de banbrytande insatser som *TOCA*, *Gran Turismo* och *Colin McRae* har stått för. Och, kanske ännu viktigare, de har gjort det utan att tappa bort det som vi alla älskade i *Ridge Racer*-serien – den brutala arkadkänslan.

Type 4 har fyra spellägen – Grand Prix, Time Trial, Vs-läge och Extra Trial. Som vanligt så utgörs större delen av spelet av Grand Prix, och till skillnad från huvudläget i *Rage Racer*, så är det ett rakt mästerskap – precis som vi är vana vid efter de senaste motorsportsimulatorerna. Spelaren väljer ett racinglag bland fyra möjliga – R. C. Micro Mouse Mappy

KORT HISTORIK

Det finns som ni förstår tre tidigare spel i *Ridge Racer*-serien. Det första släpptes tillsammans med PlayStation och med sitt utseende i arkadklass bidrog det mycket till framgången för Sonys TV-spel. *Ridge Racer Revolution* kom ett år senare och hade läckrare grafik och länkmöjligheter, medan *Rage Racer* lät spelaren köpa uppgraderingar och såg grymt bra ut. En fin stamtavla, minsann.










■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Namco ■ SPELTYP: Racing

1


[1–5] Inte bara farten är imponerande [särskilt hos de senare fordonen som verkligen kör som oljade blixtar] men det är också *väldigt* få märkbara ryck i grafiken, inte ens när man ser långt bort i fjärran. Processorn i PlayStation torde vara hårt pressad.

2


3


4


5


6


RÄTT HANTERADE KAN DE HÄR PIGGA BILARNA SVÄNGA MED OTROLIG SMIDIGHET.

(lätt), Pac Racing Club (medelsvårt), Racing Team Solvalou (svårt) och Dig Racing Team (stört omöjligt) – och väljer sedan en biltillverkare, återigen bland fyra möjliga – Assoluto, Lizard, Terrazi och Age Solo.

De två första tillverkarna, bekanta för *Rage Racer*-veteraner, gör klassiska "Drift"-bilar. Rätt hanterade kan de här pigga bilarna svänga med otrolig smidighet. **Om man tar fingret från gasen när man närmar sig en kurva och sedan gasar hårt igen, så åker bakdelen iväg och stöter bilen längs kurvan i en slirande båge.** Men om man missar, sladdar man iväg som en drucken skridskoåkare. Terrazi och Age Solo, å sin sida, tillverkar "Grip"-bilar som är mycket enklare att styra, men långt ifrån lika kul.



När allt det där väl är avklarat, så är det dags för själva loppet. Real Roots har åtta olika banor (även om alla har gemensamma element) uppdelade i tre etapper. I de två första loppen måste man komma trea – en mjukstart för att man ska komma in i spelet. Eller också inte – Helter Skelter är en bekväm men snabb stadstur och Wonderhill har en del avskyvärt tvära kurvor på vägen mot Fukuoka-bergen.

Och det är vid det här skedet man inser någonting viktigt. Alla surpuppor som säger att *Ridge Racer* är mycket lättare än *Gran Turismo* för att det inte är gjort för att vara realistiskt, har helt, helt fel. Okej, köregenskaperna och valmöjligheterna är kanske inte riktigt lika sofistikerade som i konkurrenten, men det *går* helt enkelt inte att bara bränna av banorna utan att släppa på gasen. ***Ridge Racer Type 4* handlar om att ta kurvorna rätt – det handlar om tajming, precision och kontroll. Det handlar om att veta exakt i vilken vinkel man ska ta varje kurva, det exakta ögonblicket man ska släppa gasen – eller bromsa** – och det exakta ögonblicket att sätta fingret mot plasten och flyga ur kurvan. Kort sagt, man måste ha koll. Total koll.



Samtidigt handlar det om mer än att bara lära sig banorna utantill. Man inser snart att *R4* inte är lika oförlåtande som *Rage Racer* – det finns mer än ett sätt att klara varje kurva. Det finns förstås en optimal körväg, det är ju det racing handlar om, men bara för att man kommer mot en kurva i fel vinkel eller hastighet så åker man inte automatiskt ur – man kan oftast korrigera sig utan att krocka med kanten och tappa flera sekunder. Det tar tid – massor av tid – att bemästra varje bana, lära sig finliret och skaffa sig en intim förståelse för bilarnas beteende i denna underliga arkadvärld. När man väl har gjort det, så blir körningen intuitiv och improviserande. Det är då det verkligen blir värt besväret.

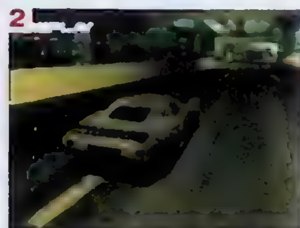
VILKEN BIL PASSAR DIG?

Varje gång man klarar Grand Prix med en ny biltillverkare, så får man köra ett Extra Trial-lopp mot en av fyra märkliga bilar. Om man vinner loppet så hamnar bilen i ens garage och man kan köra med den i Time Trial-läget och läget för två spelare. Även om den raket-liknande Utopia ser tuffast ut, så är Ecureuil kanske svårast att slå.



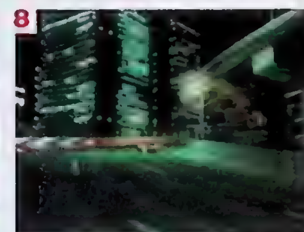






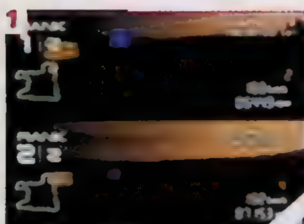






[1–8] De New York-baserade nattbanorna – Edge of the Earth och Brightest Nite – har givit formgivarna gott om chanser att vältra sig i urbana stämningsmiljöer. Skyskraper, vägbrear och kasinon, badande i ljus, ligger i driver längs vägkanten och skapar en känsla av att helt sugas upp i omgivningen. Det bidrar enormt mycket till känslan. Det gör även den slickade bildesignen och bromsljusens spår i luften.

DET GÅR HELT ENKELT INTE ATT BARA BRÄNNA AV BANORNA UTAN ATT SLÄPPA PÅ GASEN.



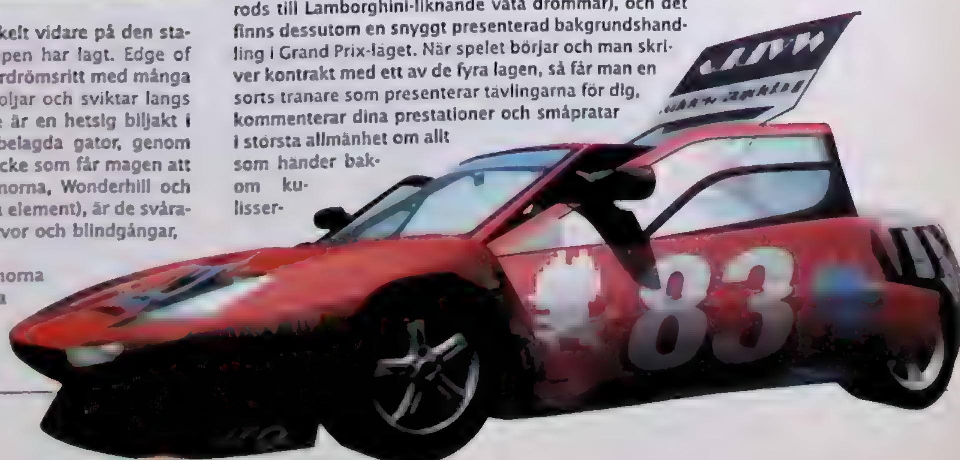


[1–4] *Type 4* är det första *Ridge Racer*-spelet med möjlighet till delad skärm. Det är naturligtvis mycket bra gjort, och klarar både bilarnas fart och miljöns detaljrikedom utan problem. Det här inslaget kommer att förlänga spelets livslängd med månader. PAL-versionen har dessutom läge för fyra spelare via länk.

Senare banor bygger helt enkelt vidare på den stabila grund som den första etappen har lagt. Edge of Earth är en lerig, vass, urban mardrömsritt med många snava kurvor. Out of the Blue boljar och sviktar langs kuststräckan, och Brightest Nite är en hetsig biljakt i Steve McQueens anda på stenbelagda gator, genom trånga tunnlar och en nedförsbacke som får magen att vända sig. De två landsvägsbanorna, Wonderhill och Heaven and Hell (vilka delar flera element), är de svåraste; med oförlåtande hårnålskurvor och blindgångar, fulla av hisnande ögonblick.

Det är förstås inte bara banorna som är väldesignade – miljöerna är också så snygga att man drar efter andan. Realistiska skyskrapor, med olika nyanser av ljus från fönstren, kantar vägarna i Edge of the Earth, blänkande jumbojetar står utspridda på landningsbanorna i början av Brightest Nite, och hektisk hamnaktivitet pågår omkring Out of the Blue. Det här är bara några exempel – det finns skarpa, detaljerade bakgrunder överallt. Mest imponerande är all den tankemöda som har lagts ner på kompositionen. Den vanliga känslan man får när någon har bett designers göra en stad, är att de bara har satt fönster på några lådor och strött ut dem över landskapet, med någon enstaka ljuskälla här och där. I *Ridge Racer Type 4* finns istället en känsla av realism, balans och stämningar. Staderna består av flera lager som sprider sig organiskt från tunnlar till motorvägar, till bostäder, till skyskrapor. På ett lika snyggt sätt smälter naturen i Wonderhill sömlöst in i de tvådimensionella bakgrunderna. Det syns att projektets AD är en entusiastisk fotograf – varje ruta i *Ridge Racer Type 4* skulle kunna skrivas ut och hangas på konstgalleri. Nästan.

Den här konstnärliga attityden genomsyrar hela spelet. Menysystemet har en sval, modern utformning, bilarnas linjer är rena och varierande (från bisarra hotrods till Lamborghini-liknande våta drömmar), och det finns dessutom en snyggt presenterad bakgrundshandling i Grand Prix-läget. När spelet börjar och man skriver kontrakt med ett av de fyra lagen, så får man en sorts tranare som presenterar tävlingarna för dig, kommenterar dina prestationer och småpratar i största allmänhet om allt som händer bakom kulisser-







[1] Skarpa kurvor är den största utmaningen, särskilt med en motståndare så nära. [2] Spelets avancerade intelligens innebär att de andra bilarna kommer att slåss om att få behålla racinglinjen framför dig. [3] Trång tunnelmynning leder till konflikt. [4] Fiskmåsar. [5] Skepp ohoj! [6] Man får ingen tid att beundra solnedgången.

na. Det ger lite RPG-känsla och blir en extra morot att vinna loppen.

En större morot är möjligheten att få tillgång till nya bilar. Varje gång man vinner en runda, så kommer ditt lag att skaffa fram ett nytt fordon åt dig, men hur bra den blir beror på hur bra du har kört. Om du bara skrapar dig vidare med nöd och näppe, kommer den nya bilen att bli tråkigt lik den gamla, men om man upprepade gånger kommer först, får man den bästa modellen på marknaden. Det finns ett stort utbud av bilar som för tankarna till *Gran Turismo*. Skillnaden här är att man inte kan utrusta eller justera bilarna själv – även om man kunde det i *Rage Racer*. Vi förstår inte riktigt varför Namco har tagit ett steg tillbaka i det här fallet, det skulle ha gett ökat djup åt spelet. Kanske var det helt enkelt skivutrymmet som tog slut...

När man spelar ensam så blir jakten på nya bilar den viktigaste biten i *R4*. Varje ny bil man får hamnar i garaget (som är åtkomligt från öppningsmenyn) och kan sedan användas i Time Attack, Extra Trial och läget för två spelare – något som ger variation åt spelet. Och om det inte lockar att gå tillbaks och köra Grand Prix om och om igen för att få nya bilar, så kommer förmodligen det helt nya läget för två spelare att göra det.

VARJE RUTA I *RIDGE RACER TYPE 4* SKULLE KUNNA SKRIVAS UT OCH HÄNGAS PÅ KONSTGALLERI.

Vi har fått vänta alldeles för länge på att Namco ska få in det i *Ridge Racer*-serien, och tack och lov har man gjort ett bra jobb. Läget är snabbt, det är tävlingsinriktat och det kommer att sluta i många sårade egon och spruckna vänskaper.

Ridge Racer Type 4 är det som gäller när det kommer till arkadracing. Även om det saknar djupet i *Gran Turismo* (såväl när det gäller antalet valmöjligheter och fordon som koregenskaper) så ger det större kickar än en natt på stan med en flaska absint och svenska landslaget i erotisk dans. Det finns några få klagomål – hur snygga banorna än är, så rör de sig i samma gamla *Ridge Racer*-land – städer och kuststräckor. Det hade varit kul med litet nya miljöer. Och bildvinkeln utifrån bilen är skrap *igen*, men man behöver ju inte använda den. Annars, om man bara kör med glatt humör och låga krav på realism, så är *Ridge Racer Type 4* så bra att det gör ont.



LJUSKONSTER

Smart ljussättning i lager på lager är framtidens visuella trick – det är vad som kommer att utmärka de bästa spelen i en tid när PlayStation-grafiken blir allt mer avancerad. I *R4* har man lekt med spotlights, neonskyltar, gatljus, skuggor och speglingar för att skapa en vibrerande, övertygande verklighet. Det är själva utbudet på effekter och variationen som imponerar. Varenda bana har sin egen färg på himlen!



Alternativen:

Gran Turismo	10/10	*PSM05*
Ridge Racer Type 4	9/10	*PSM17*
Colin Mc Rae Rally	9/10	*PSM05*
TOCA 2	9/10	*PSM13*

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	**Närmar sig gränsen för vad en PlayStation klarar av**	10
SPELBARHET:	**Arkadracing-action med en grym känsla**	9
HÅLLBARHET:	**Lång – 300 bilar och ett läge för två spelare**	9

Inte lika moget och varierande som *Gran Turismo*, men de som stöts bort av att behöva justera motorer kommer att få sitt behov av fart tillfredsställt här.

9 AV 10



[1] Om du blir nedskjuten förlorar du allt du samlat på dig. [2] Många skott på stor gata. [3] Ett vapen med armar. [4] Hej och hå, skjut på!

R-Type Delta

Just D undrade vart 1987 hade tagit vägen. Och det med rätta. Men det året såg ett visst shoot 'em up-spel dagens ljus.

Länge sålde Levis-jeans mest, men trender kommer och går. Nu är det andra märken som gäller. Men en dag så kommer de med all säkerhet att sälja som smör igen.

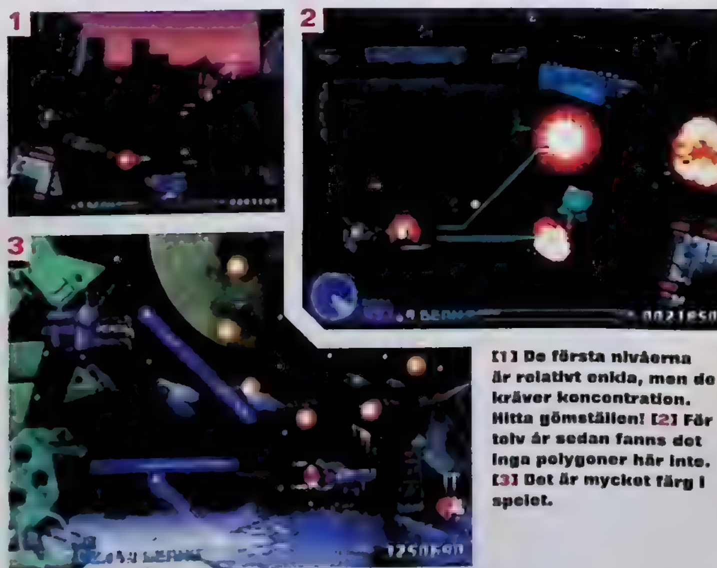
Och likadant är det med *R-Type*. Det är ett klassiskt shoot 'em up där man flyger från vänster till höger på skärmen. Många har försökt att göra liknande spel, men inte nått ända fram. För mer än tio år sedan kom det första arkadspelet och det har kommit flera uppföljare.

Men under de senaste åren har det handlat mer om 3D, polygoner och action- och äventyrsspel. De som spelar med en 32-bitars maskin vill ha Gouraud-skuggor och stora världar att utforska och någonstans att vila upp sig när det blir för mycket av det goda.

De som har haft PlayStation ett tag minns kanske att *R-Types* kom för ungefär ett år sedan. Det var en konvertering och var originalet trogen. Nu kommer *R-Types Delta*. Principen är densamma: du har ett rymdskepp och det har en kanon. Du flyger från vänster till höger (för det mesta) och skjuter sönder allt som kommer i din väg. Så enkelt är det. Skärmen fylls av fiender och skotten flyger åt alla håll och du tvingas hålla dig undan och samtidigt skjuta på andra. Men Irem har också använt sig av polygoner och vissa 3D-effekter. Det innebär inte så mycket skillnad när det gäller syftet med spelet, men det blir snyggare.

Irem har också lagt till två nya skepp, som du dock inte kan använda från början. Däremot kommer du att få användning av dem senare i spelet. Som i de tidigare spelen i serien så handlar det mycket om att ha gott minne. Du flyger varje gång längs samma bana och

IREM HAR LAGT TILL TVÅ NYA SKEPP, SOM DU DOCK INTE KAN ANVÄNDA FRÅN BÖRJAN.



[1] De första nivåerna är relativt enkla, men de kräver koncentration. Hitta gömställen! [2] För tolv år sedan fanns det inga polygoner här inte. [3] Det är mycket färg i spelet.

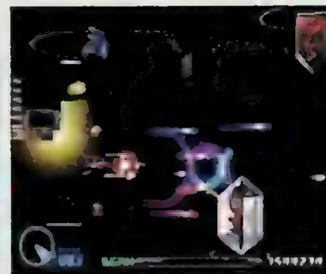






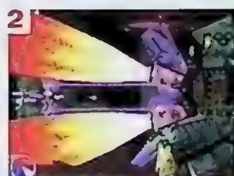
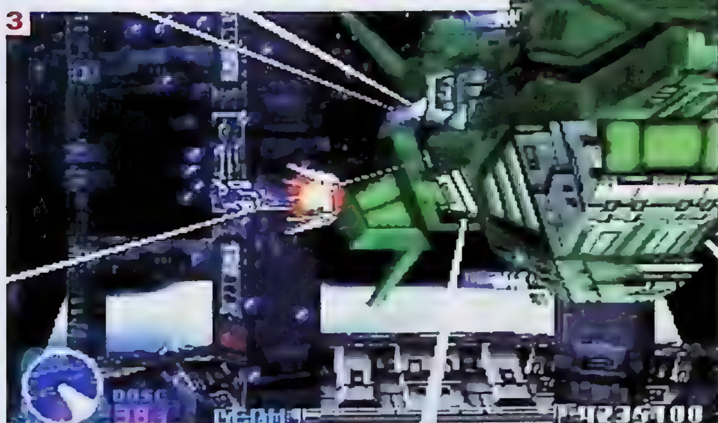
■ UTGIVARE:	SCEE	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Irem	■ SPELTYP:	Shoot 'em up



I *R-Type Delta* gäller det att ha bra minne. Fienderna beter sig likadant varje gång.

ibland så kommer det större, svårare skepp och då måste du befinna dig i till exempel nedre hörnet (olika platser för olika skepp) för att klara dig. Det låter kanske som kritik, men det känns ändå inte likadant varje gång. Vad får du då för pengarna? Jo, i princip bara det gamla goda *R-Type*, fast med nya ljud, polygoner, 3D-effekter och några nya skepp. Men det går inte att förneka att det är ett rent nöje att spela. 

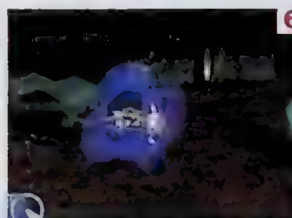





HISTORIK: *R-TYPE*

Trots att *R-Type* kom 1987 är det fortfarande det bästa 2D-shoot 'em up-spelet någonsin. Det konverterades av Hudson Soft och släpptes på NECs PC Engine. *R-Type 2* släpptes 1988. Det konverterades senare till SNES och hette då *Super R-Type*. Det sista arkadspelet, *R-Type Leo*, kom i början av nittiotalet, men det blev inte lika populärt som de tidigare. Men *R-Type* har också kommit till Atari ST och Amiga och gjorde sin PlayStation-debut för ett år sedan. Och trots att det var en konvertering så var det bra. Nu kommer *R-Type Delta* med polygoner och 3D.




SKÄRMEN FYLLS AV FIENDER OCH SKOTTEN FLYGER ÅT ALLA HÅLL

[1] Rakt fram vid vattenfallet, vänster vid ljusen... [2] I skottlinjen... möte med det första stora skeppet. [3] Skjut sönder de strategiskt utplacerade kanonerna. [4] Nej, nej, nej. [5] En stor rosa fisk. [6] En blå sköld.

Alternativen:

R-Type Delta	8/10	PSM17
G-Darius	8/10	PSM10

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK:	Många polygoner är det	7
■ SPELBARHET:	Många timmars underhållning	9
■ HÅLLBARHET:	Försök på den svåra nivån	9

Ett uppdaterat 2D-spel som inte innehåller så många nyheter. Men det är kul att spela – vilket ju trots allt är huvudsaken.

8 AV 10





[1] Jösses! Vilket stiligt blodsprut. Tillräckligt för att passa marknaden för barnspel, eller? [2] Ett möte med en större motståndare. [3] Lite mer lemlästning. Telepatisk brottning lär gå hem i vår fredsälskande värld. [4] Nåja, det är ju i alla fall inte den där jönsiga frukostflingetigern. [5] Oj, så trist...







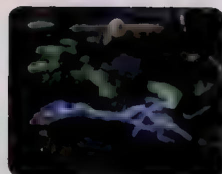
T'ai Fu: Wrath of the Tiger

Det är tanken som räknas, brukar man säga, men här räcker inte en tiger i tanken...

Ungar älskar tigrar – Frosties-Tony, Hobbe, Tiger Woods... Alltså borde Activisions nya beat 'em up-spel som riktar sig till yngre spelare vara en riktig vinnare. Tyvärr verkar de ha missat målet fullständigt med *T'ai Fu*.

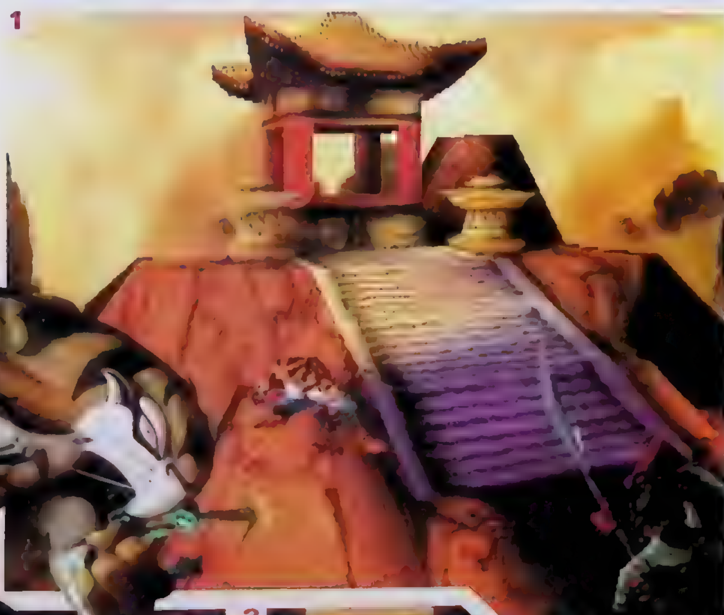
Scenariot verkar lovande. Man spelar som dess stjärna, T'ai, en slagskämpe till tiger som ska slå sig igenom 20 plattformsnivåer innan han står öga mot öga med den onde Dragon Master. Så långt är allt helt okej.

För att få ett litet hum om hur *T'ai Fu* går till kan du tänka på Ninja; liksom Cores tröga 3D-fajtaräventyr saknar det andra beat 'em up-spels djup.



Nivåerna är välfyllda med kullar och klyftor, vilket gör att man kan undvika strid med ett språng eller två. Emellanåt stöter man på pussel, men det är svårare att knyta skorna än att lösa dem.

T'ai Fu är föredömligt hjärndött, ett spel man kan ge sig på utan att slita på sina små grå det allra minsta. Förvisso är det meningen att spelet ska vara så här lätt, men det lär ändå inte räcka för att attrahera de små PlayStation-spelande liven som *T'ai Fu*





[1] Richard Chamberlain! Är du där? [2] The thigh of the tiger. En tecknare har visat sig på styva linan. [3] Kom hit så ska jag visa mina självlysande tatueringar!

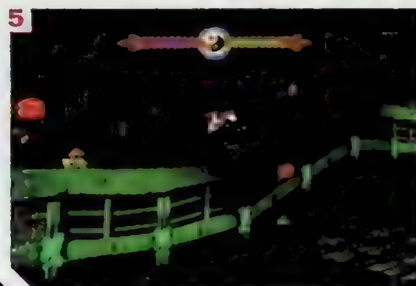


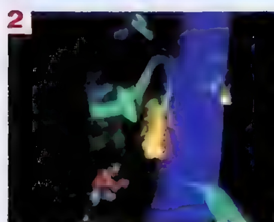




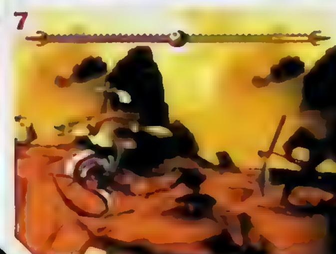
■ UTGIVARE:	Activision	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier
■ UTVECKLARE:	DreamWorks Studios	■ SPELTYP:	Beat 'em up

1

5

6

2

3

4


7


[1] *T'ai Fu* ser inte så dåligt ut, men utseendet är inte allt... [2] En tiger med glöd. [3] Folk i farten. [4] Ännu ett sömnigt slagsmål. [5] Prototyp till Öresundsbron. [6] Vår hjälte på språnget. [7] Åh nej, inte ormar!

DE 20 NIVÅERNA I T'AI FU ÄR SNYGGA – MEN VARFÖR ÄR DE FLESTA MOTSTÅNDARNA MAN STÖTER PÅ SÅ ERBARMLIGT OINSPIRERAT DESIGNADE?

är ämnat för. Problemet är det att det inte är speciellt bra. Redan vid en första anblick noterar man de visuella svackorna. De 20 nivåerna i *T'ai Fu* är snygga – men varför är de flesta motståndarna man stöter på så erbarmligt oinspirerat designade? De människoliknande stereotyperna som dyker upp på vägen mellan start och mål är utan undantag små och dåligt genomtänkta. De har ingen som helst personlighet, och gör inte mycket annat än glider fram mot ens knytnävar. Praktiskt, men knappast inspirerat.

DreamWorks har valt att göra kameran i *T'ai Fu* stillastående. Möjligen för att betona de tjusiga miljöerna? Eller för att göra spelet ännu enklare genom att undvika eventuell förvirring en rörlig kamera kan ge? Vem vet? Tyvärr har resultatet blivit att man får en väldigt taskig överblick över viktiga språng och slagsmål. Till en början funkar detta bra, men lite längre in i spelet kan det driva en till vansinne.

En grej till. Med tanke på hur smidigt *T'ai Fu* är tänkt att vara är det uppseendeväckande märkligt att notera hur enkelt det är för vår tiger att fastna i lite väl utsträckta polygoner. Det är irriterande om något. Man kan komma kutande uppför en kulle, när man plötsligt fastnar och börjar utföra värsta sortens moonwalk tills man ändrar positionen. *T'ai Fu* är sprängfyllt med sådana här fel. Vart och ett för sig är inget som dödar spelkänslan, men allihop tillsammans gör att *Wrath of the Tiger* blir en extremt vissen upplevelse.

Inte ens dess berättande mellansekvenser imponerar. De använder sig av själva spelmotorn och är väldigt skabbiga och sparsamt animerade. DreamWorks har inte ens brytt sig om att läppsynka figurerna med deras repliker, men det egentliga problemet är att de varken är underhållande, smarta eller roliga.

Till spelets fördel kan sägas att huvudkaraktären i *T'ai Fu* faktiskt utvecklas under spelets gång. När man avslutat vissa nivåer får man nya egenskaper som kan användas för att avsluta nästa bana. Det här är en detalj som lär tilltala spelare i alla åldrar, inte bara ungar.

Men för att avrunda; *T'ai Fu* är ett spel för barn. Inte för att man kan tro det med tanke på hur blodet sprutar när tigern fortsätter att puckla på sina motståndare efter att de redan bitit i gräset och ligger ner. *T'ai Fu* bygger helt och hållet på en aldrig sinande ström extremvåld, vilket är märkligt med tanke på att det är ett spel som är riktat till de yngre.



Alternativen:

Ninja	5/10	PSM10
T'ai Fu	5/10	PSM17

BETYG

Svenska PlayStation Magasinet

■ GRAFIK:	Inte perfekt, men bitvis underbar	7
■ SPELBARHET:	Enkelt, men tråkigt och med många brister	4
■ HÅLLBARHET:	Några dagar på sin höjd	3

T'ai Fu: Wrath of the tiger **är inte det minsta roligt eller engagerande och det är nästan direkt ospelbart. Och det behöver man inget eye of the tiger för att upptäcka.**

5 AV 10

Civilization II

Om *Civilization II* varit en film hade den haft Charlton Heston och Kirk Douglas i huvudrollerna och innehållit kapplöpningar med häst och vagn. Istället är det här en episk berättelse om att trycka ner folk i myllan...

[1] Om ditt folk är missnöjt, revolterar de. [2] Nyckeln till framgångsrikt spelande är att utnyttja nybyggare och arbetare på ett smart sätt. [3] Man kan ta en närmare titt på varje stad. [4] Hungersnöd kan slå till när som helst, så håll ett öga på den här tabellen.

De flesta så kallade strategispel har väldigt lite med strategi att göra. Istället handlar det om taktik, om att lura fienden och att välja rätt plats att strida på. Men *Civilization II* är annorlunda. Förvisso måste man ha koll på sina arméer, men det är bara en liten del av spelet. Här handlar det istället om hur man underhåller sitt folk, hur man ökar tillväxten och om vilken kultur det är som påverkar detta. För att lyckas i *Civilization II* räcker det inte med att vara en framgångsrik general, man måste även vara en skicklig revisor, diplomat och ledare.

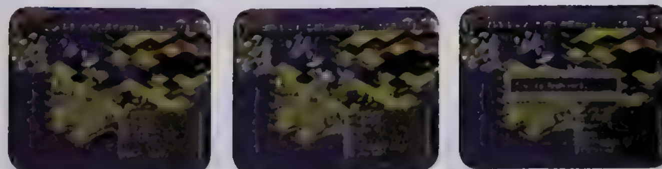
Självfallet kommer många spelare (de som låter sina växter vissna och små djur svälta) att misslyckas med att leda sin civilisation från stenålder till rymdålder. Glädjande nog börjar det hela enkelt, med en ensam nybyggare mitt ute i den vidsträckta ödemarken. Nu ska man traska omkring tills en text som lyder "Det här är en bra plats att bygga en ny stad på" dyker upp. Tryck på fyrkanten och välj Bygg Ny Stad från menyn, så börjar man att bygga upp sitt imperium. Till en början händer inte speciellt mycket. Man väljer att skaffa några saker ens stad behöver (vanligtvis baracker och krigare) medan "end of turn"-menyn jobbar på tills man har byggt klart det man håller på med.

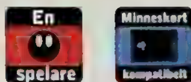
Man ska också välja ett vetenskapligt mål att sträva

FÖR ATT LYCKAS I *CIVILIZATION II* RÄCKER DET INTE MED ATT VARA EN FRAMGÅNGSRIK GENERAL, MAN MÅSTE ÄVEN VARA EN SKICKLIG REVISOR, DIPLOMAT OCH LEDARE.

TILL HAVS

Börja med att bebygga en ö eller en mindre kontinent, och snart vill du ge dig ut på havet. Med tiden kan du skicka ut mäktiga flottiljer, pansarkryssare och ubåtar för att stoppa dina kombattanter. Glöm inte flytvästen.





■ UTGIVARE: Activision ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Microprose ■ SPELTYP: Strategi

DET STEGVISA UPPBYGGANDET AV EN CIVILISATION HÅLLER EN FÖRTROLLAD.

efter (till exempel är läs- och skrivkunnighet alltid värt att jobba för). Tiden går, saker byggs, nya upptäckter görs långsamt men konsekvent. Om du inte tycker att det här låter särskilt spännande beror det på att det inte hunnit bli det på ett så här tidigt stadium – men vänta bara.

Låt oss skylla på Zulufolket. Vi hade knappt hunnit skriva under ett fredsfördrag med dem förrän de anföll våra hamnar i ryggen. Men vi litade inte på dem till att börja med, det var därför vi byggde en enorm pansarkryssare bara utifall att... Vägen från att kasta stenar på varandra till att kasta bomber på hamnar är lång, men den är extremt engagerande. Orsaken till att *Civilization* börjar så långsamt är att senare försök att matcha realtidsaction i titlar som *Command & Conquer* och *Warzone 2100* skulle göra en galen. När man bygger underverk, för krig, ökar på folkmängden, forskar i teknologier och håller koll på ekonomin jobbar hjärnan (för att inte tala om fingrarna) för högtryck. Strunta i att *Civilization II* är lika attraktivt som en sjömanskrog städad av Stevie Wonder. Det stegvisa uppbyggandet av en civilisation håller en förtrollad.

Spela ytterligare en timme så får musketörerna modernare gevär, elefanterna ersätts med stridsvagnar, fregatterna läggs i malpåse eftersom man upptäcker stålet och varven börjar spotta ur sig kryssare.

Trots att *Civilization II* har ett i det närmaste bottenlöst djup finns det områden där spelet haltar. Om man väljer en svår karta, en hög svårighetsnivå och massor av andra civilisationer, så får man räkna med att sitta och gäspa en bit in i spelet, medan de andra folken gör slut på varandra. Det kan även bli lite trist att hitta på och utveckla nya saker när ens folk är utspritt över hela världen. Men till syvende och sist, alla som är det minsta intresserade av att investera ett par timmar i spelet kommer inte att klaga på dessa små irritationsmoment. Fängslande, omfattande – om än lite svårhanterligt emellanåt: *Civilization II* är helt enkelt det smartaste spelet någonsin.

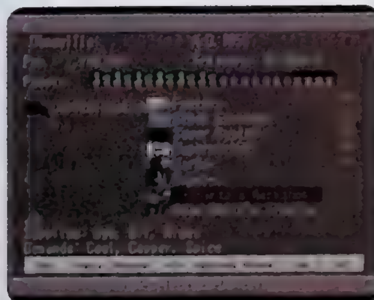


[1-2] Politik tar upp en stor del av spelet. Du kan inte strida med alla samtidigt, men var noga med att välja rätt allierade. [3] Spioner och diplomater kan användas för att knycka fiendens teknologi. [4] Högsta Rådet ger dig samma gamla råd.

UNDERVERK

Livet går inte bara ut på att söndra och härska – för att din civilisation ska växa måste du satsa på makalösa kulturhistoriska projekt, som pyramider och bibliotek. När du byggt klart underverket kommer folket att livas upp. Antingen blir de lyckligare eller mer produktiva och lär sig mer. Bygger du upp Förenta Staterna så kan du skipa fred med alla dina fiender, trots att du just huggit dem i ryggen. Leonardos verkstad är ett lämpligt mål medan man kämpar sig genom renässansen.







Alternativen:

Civilization II	8/10	*PSM17*
Populous	8/10	*PSM18*

BETYG

■ GRAFIK: Grov, men packad med information 6
■ SPELBARHET: Tillräckligt för att hjärnan ska bli proppfull 9
■ HÅLLBARHET: Lär vara i eoner 10

Ett spel som inte bara kommer att vara i veckor eller månader, utan i år. Långsamt, fult och ibland haltande, men beroendeframkallande och stilfullt strukturerat.

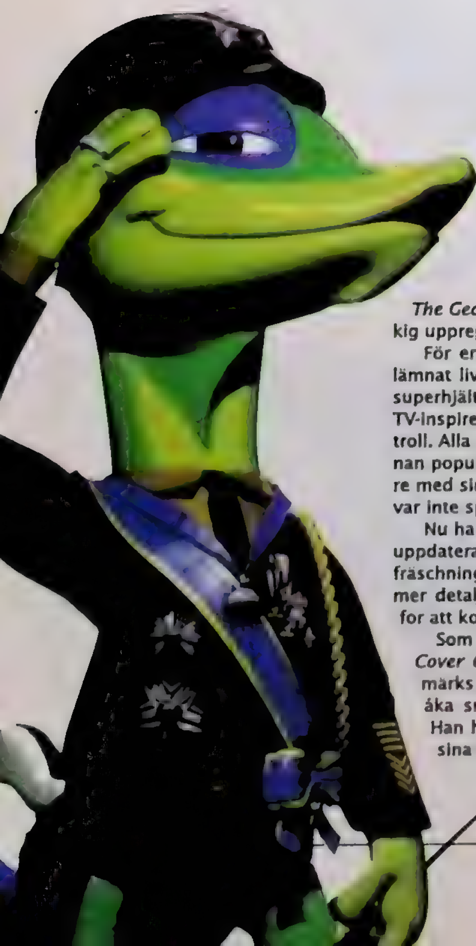
9 AV 10



[1] De egyptiska nivåerna. [2] Här finns ett problem att lösa. [3] TV – innebär det döden för videospelsstjärnan? [4] Inte bara kvicksand, utan extra kvick kvicksand. [5] En mumie!

Gex: Deep Cover Gecko

Det känns som om vi spelat det här spelet förut, men måste det betyda att det är dåligt?



Det sägs att man blir uttråkad av att se samma saker gång på gång. Det gäller inte *Gex: Deep Cover Gecko*. Javisst, det är likt sin föregångare (*Gex 3D: Enter The Gecko*), men det rör sig ändå inte om någon tråkig upprepning.

För er som inte känner till föregångaren: Gex har lämnat livet som vanlig ödla bakom sig för att bli en superhjälte. I *Enter The Gecko* utforskade han flertalet TV-inspirerade nivåer på jakt efter delar till en fjärrkontroll. Alla nivåerna innehöll parafraser på filmer och annan populärkultur. Han kan hoppa, slå ned motståndare med sin svans och även klättra på vissa väggar. Det var inte speciellt roligt, men hade ändå glimten i ögat.

Nu har Crystal Dynamics helt enkelt finjusterat och uppdaterat det nämnda receptet. Den tydligaste uppfräschningen är visuell – miljöerna som Gex vistas i är mer detaljerade. Den bas som Gex måste gå igenom för att komma till nästa nivå är förstorad.

Som så många andra omarbetningar är *Deep Cover Gecko* tänkt att sticka ut från mängden. Det märks på vad Gex kan göra. Han kan bland annat åka snowboard, rida på djur och kasta eldbollar. Han har också två hemliga kompanjoner, som har sina egna specialiteter.

Hur likt *Deep Cover Gecko* egentligen är sin föregångare märks på Eidos uttalande om att ingen grafik har åter-



[1] En nivå med snö. [2] Is... Titta på speglingarna – snygg effekt. [3] "Får jag några julklappar?"

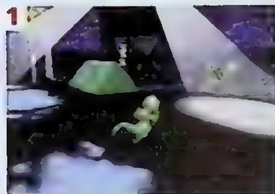






■ UTGIVARE:	Eidos	■ DISTRIBUTÖR:	Wendros
■ UTVECKLARE:	Crystal Dynamics	■ SPELTYP:	Plattform

[1] Det här är Saving Private Gex-nivån. Nej, skratta inte så mycket. [2] Undvik sökljusen och kulspruteskotten. [3] Det är skönt att hämnas med sin egen kulspruta. [4] Ännu mer hämnd. Och det är okej. [5] Bärsärkargång i en stridvagn.









använts. Gex kan nu klä ut sig på 25 olika sätt (från Long John Gex till Sherlock Gex) och de 12 nivåerna är helt nygjorda. **Nivån Saving Private Gex är militärinspirerad och i nivån Clueless är Gex utklädd till Sherlock Holmes.**

Det är tyvärr så att få spel är riktigt roliga. Skaparna av *Gex: Deep Cover Gecko* verkar tro att detta spel är ett undantag. Men så är det inte. Humor är något subjektivt.

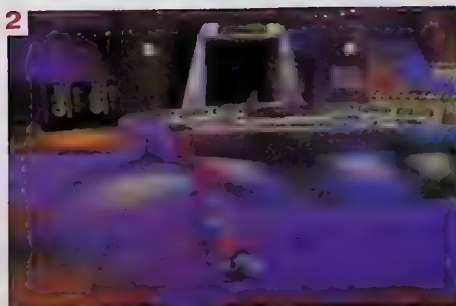
Var 20:e sekund säger Gex något fyndigt. Det varierar från skämt som har med nivån att göra till något som handlar om Gex själv. Det är idiotiskt tråkigt och de roliga skämt som förekommer försvinner i mängden. På nivån North Pole syns jultomtens namn i gult i snön. Grafitti på väggarna upplyser också om att Rudolfs nos inte är röd, utan brun. Inte speciellt roligt, men det ger ju åtminstone lite färg åt nivån. De skämt som Gex drar får en att vilja stänga av TV:n.

Även de fel som finns i *Deep Cover Gecko* känns igen från föregångaren. Spelets kamera är också något som vi undrar över. Det finns tillfällen då spelet kräver skicklighet, men inte för att det är svårt, utan för att kameravinkeln är konstig. De fiender som Gex möter är oftast slappa och en enkel svanssvepning får dem på fall, vilket knappast höjer spelvärdet.

Gex: Deep Cover Gecko är trivsamt välbekant. Det fungerar som småtrevlig underhållning i några timmar, men erbjuder knappast någon utmaning för hjärnan. I bästa fall kommer du att uppskatta det under den vecka det tar att klara, i värsta fall kommer du bara känna dig road på ett tveksamt sätt. Med alla bra spelingredienser medräknade blir betyget sju av tio.

Alternativen:

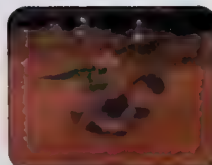
Crash Bandicoot	9/10	*PSM13*
Gex 3D: Enter the Gecko	8/10	*PSM05*
Spyro the Dragon	10/10	*PSM12*
Gex: Deep Cover Gecko	7/10	*PSM17*

[1] Från Lake Flaccid kommer du till nya nivåer. [2] I detta rum börjar spelet.

MED PÅ TUREN...

Gex kan ta sig fram på flera sätt. Du hittar dem på de vanliga nivåerna, men även på bonusnivåerna.



Det är en burre (eller åsna som vi skulle kalla det). Gex rider och håller sig bara fast med händerna.



Det var rätt uppenbart att snowboarden skulle dyka upp samtidigt som snön. Och kontrollen är bra.



Stridsvagnen är toppen. Inte bara som ett skydd för mesen Gex, utan även för att den har ett fungerande kanontorn.

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

■ GRAFIK:	Mycket bra ibland. Funktionell som sämst	8
■ SPELBARHET:	Det känns igen, men på ett bra sätt	7
■ HÅLLBARHET:	Minst 24 nivåer	7

***Deep Cover Gecko* är en väl fungerande omdaning av föregångaren. Det är ganska likt originalet, men ändå underhållande.**

7 AV 10

Åtta spelare | Minneskort kompatibelt | D-Shock/Analog kompatibelt

UTGIVARE:	SCEE	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	989 Sports	SPELTYP:	Sport

NHL Face Off '99

NHL Face Off '99 **lägger de tidigare, relativt misslyckade inkarnationerna bakom sig, smyger fram, låter fingrarna glida genom ditt hår, och viskar förföriskt "Spela mig!" Hur kan du låta bli?**





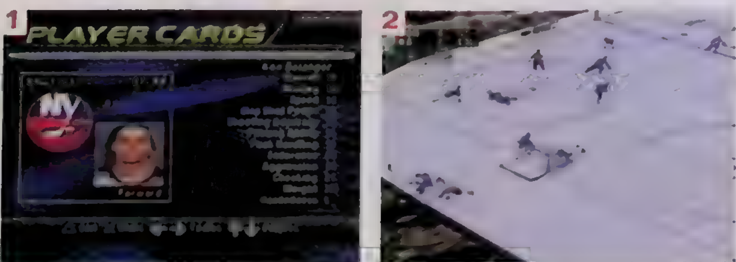
[1] Mjuk grafik ökar upplevelsen. [2] Mätaren visar att pucken går i 61 km/h! [3] Lilistrimma öser på. [4] Bakom kulisserna. [5] "Jösses, jag tror vi har dödat centerforwarden!"

Sonys *Face Off*-serie har alltid spelat andrafiolen i kampen mot EA:s rika flora av ishockeysimulatorer. Därför kommer det som en glad nyhet för alla fans av genren att *NHL Face Off '99* når upp till konkurrenternas klass. Här finns tillräckligt med action, detaljer och charm för att tillfredstalla alla förväntningar.

Framför allt är *Face Off '99* ytterst spelbart. Matchernas olika ingredienser är så väl integrerade i spelet att det inte går att analysera dem var för sig. Kommentatorernas fortlöpande prat är även det en del av själva spelet. Tar man bort det märker man genast att det är något som saknas. Detta gäller även för alla detaljer i bakgrunden, som publikens ökande entusiasm, Dual Shock-kontrollens ryck när man dundrar in i en motståndare och det mjuka sättet figurerna rör sig på. Innan man vet ordet av ökar man matchernas speltid, eftersom man är så uppslukad av all action att en femminutersperiod hinner gå utan att man hunnit blinka.

Här finns de vanliga spelvarianterna, med enstaka vänskapsmatcher, uppvisningsmatcher samt hela säsonger – med andra ord finns här inget att klaga på vad gäller djup. Det finns 27 lag att välja mellan, vilket förvisso inte är något ovanligt, men här finns även möjligheten att byta ut spelare. Om man känner för att spela som manager kan man plocka folk från de bästa lagen i världen för att bygga sitt eget, stjärnspäckade monsterlag.

Tack vare alla dessa ingredienser och fler därtill, som att spelet utnyttjar basenheten till det yttersta, hamnar *Face Off '99* så nära toppen man kan komma i sin genre. Det är snyggt, välgjort och roligt att spela med en gång, med läcker grafik och användarvänligt gränssnitt – vad mer kan man önska sig? Det enda vi har att klaga på är att *Face Off*-serien mycket väl kan ha nått toppen. Och när man väl hamnat däruppe finns det bara en väg därifrån...



[1] Tänk dig att stöta på den här killen med en klubba. [2] Henken gör en tabbe.

Alternativen:

NHL Face Off '99	8/10	PSM17
NHL '99	8/10	PSM12
Actua Ice Hockey 2	8/10	PSM17

BETYG

GRAFIK:	Bara smärre förbättringar, men ändå läckert	8
SPELBARHET:	Lagarbete, taktik och slagsmål; här finns allt	8
HÅLLBARHET:	Man lär hålla på ett tag	7

Puck-action med djup och finess, äntligen får dominerande EA konkurrens.

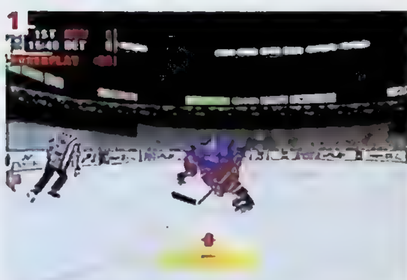
8 AV 10

Fyra spelare | Minneskort kompatibelt | Dual Shock/analog kompatibelt

■ UTGIVARE:	Gremlin	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier
■ UTVECKLARE:	Gremlin	■ SPELTYP:	Sport

Actua Ice Hockey 2

Ännu ett nytt lag har kvalat in i hockeyligan. Men tyvärr är det inte så tufft som det borde vara.

1


2


3


4


5


6


[1-6] Bilderna från spelet visar uppfräschningen av utseendet i *Actua Ice Hockey 2*. Synd bara att Gremlin inte gjorde något åt tacklingarna samtidigt.

Enligt den romantiserade idealbilden av ishockey handlar det hela om stora, starka karlar som tacklar varandra på de mest brutala sätt. Men tyvärr innehåller en verklig match inte så mycket action som man skulle vilja. Istället går den största delen av tiden åt till avbrott för domslut, reklam och ett evigt snackande från glappkäftade kommentatorer. En match som i teorin består av tre tjugominuters-perioder tar i realiteten flera timmar att spela. I*Actua Ice Hockey 2* har man tagit till vara på allt det som är bra med hockey – dragningarna, farten, skickligheten – och ingjutit det i rätt atmosfär. Men tyvärr har man inte riktigt lyckats få med sportens inneboende kraft, och det ligger spelet i fatet.

Actua Ice Hockey 2 är lika tufft och uppkäftigt som de kända namn som associeras med sporten. Spelarna är stora och rör sig realistiskt och det amerikanska i sporten har fångats väl, med Dick Millard som kommentator. **Dessutom är kameravinklarna många, och med tanke på alla lag, spelmöjligheter och statistiska uppgifter** borde det här egentligen vara ett tämligen bra spel.

Men *Actua Soccer 2* faller på att det inte håller så länge som det borde, vilket bitvis beror på hockeyns natur. Den lilla planen och tempot i spelet ger utrymme för både rappa passningar och snygga skott, men gör att möjligheten till variation blir liten.

Spelet känns inte riktigt "äkta" heller, vilket kan skyllas på den bristande spelfysiken. Trots att Gremlin har använt sig av riktiga hockeyspelare till sina motion capture-animationer så "känns" inte tacklingarna riktigt. Och med tanke på hur stor del av spelet de utgör så är detta en stor brist. Speciellt med tanke på att samma problem sänkte betyget för det första *Actua Ice Hockey*-spelet.

Kort sagt, *Actua Ice Hockey 2* missar nästan hela poängen med hockey. Det är för fokuserat på utseendet och för lite på själva spelkänslan. Det här är ett bra försök, men Electronic Arts*NHL*-serie tacklar in Gremlins spelare i sargen så hårt att plexiglaset krossas och vinner matchen lätt.

Alternativen:

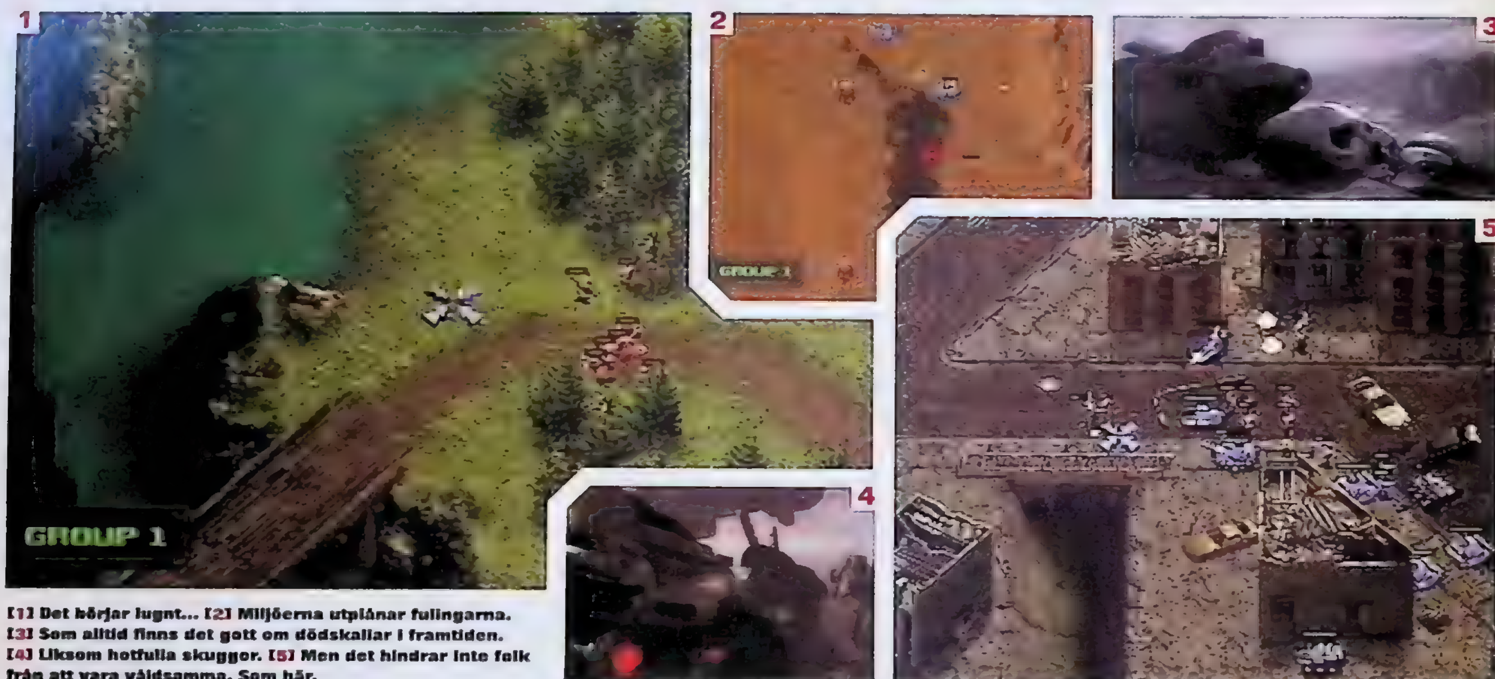
NHL '99	8/10	PSM12
NHL Face Off '99	8/10	PSM17
Actua Ice Hockey 2	6/10	PSM17

BETYG

■ GRAFIK:	Mycket likt en TV-match 9
■ SPELBARHET:	Allt finns, förutom riktiga tacklingar 6
■ HÅLLBARHET:	Minskad på grund av de mesiga rörelserna 6

***Actua Ice Hockey 2* är ett hockeyspelens motsvarighet till att spela hockey utan hjälm i verkligheten. Det är något som saknas.**

6 AV 10



[1] Det börjar lugnt... [2] Miljöerna utplånar fulingarna. [3] Som alltid finns det gott om dödskallar i framtiden. [4] Liksom hotfulla skuggor. [5] Men det hindrar inte folk från att vara våldsamma. Som här.

KKND: Krossfire

Åh nej, världen håller på att gå under igen.

Men vem bryr sig när det kan bli ett spel av det hela?

Kärnvapenkrig. Allt liv på Jorden utplånas. Egentligen inte speciellt kul – förutom här i PlayStation-Magasinet, där Tredje Världskriget är hur ballt som helst. Detta beror förstås på att kärnvapenkrig leder till tuffa spel om hårda killar som iförda läderjackor och beväpnade till tänderna drar runt i postapokalyptiska landskap.

Här handlar det om tre olika grupper som är lite gramse på varandra efter kriget, så de har beslutat sig för att ta reda på vilka som är hårdast. **Men eftersom det här spelet hör hemma i samma genre som *Command & Conquer*, det vill säga strategispel som kräver lite tankeverksamhet, blir man inte direkt inblandad i slaktandet.** Istället gäller det att hålla koll på utbildningen av extratrupper, framtagning av nya pyrotekniska dödsmaskiner och ivägskickande av trupper för att slita motståndarna i bitar. När man väl lärt sig kontrollsystemet är allt det här hur enkelt som helst, vilket inte kan sägas om många strategispel. Dock saknas en träningsnivå där man kan lära sig allt detta, vilket är mindre beundransvärt.

Spelar man ensam finns här tre kampanjer att kämpa sig igenom, en för varje krigisk stam. Tyvärr består de flesta nivåerna av mer pussellosande än strategi. I de flesta ska man inte, som brukligt är, planera sina attacker likt en mustaschprydd general. Istället ska man komma på lösningen på ett hinder programmerar-



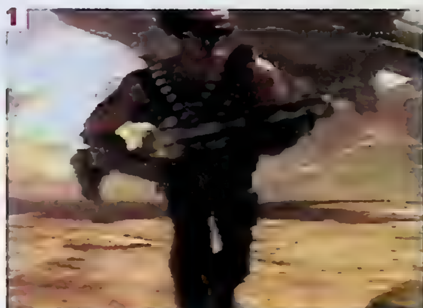
[1] Skåda dödsflodhästarna! [2] Man väljer armé efter svårighetsgrad. Serie 9 är de tuffare pojkarna.







■ UTGIVARE:	Infogrames	■ DISTRIBUTÖR:	Bonnier
■ UTVECKLARE:	Melbourne House/Beam	■ SPELTYP:	Strategi

1 

2 

3 

4 

[1] Barbröstade gossar på frammarsch. [2] Almstriden var ingenting jämfört med det här. [3] Högkvarter försvaras lämpligast med... [4] Vapen!

na har stoppat in. Det här påminner alltså mer om Rubiks kub än ett slagfält, om än med många explosioner.

Vill man ha ett riktigt köttigt krigsspel ska man istället skjuta in sig på något som heter Kaos Battle Mode. Här spelar man två stycken mot varandra, alternativt kan datorn spela som tredje part. Det här är ett spel för de som sitter uppe sent om nätterna och föredrar ett utsökt glas vitt från '68 framför en burk folköl. Tyvärr drar Kaosvarianten även fram en del av spelets andra svagheter. De tre grupperna skiljer sig bara åt utseendemässigt; i övrigt är de identiska. Det räcker med att fegt luta sig tillbaka och nöja sig med att enbart försvara sig för att gå segrande ur 90 procent av alla strider.



Grafiskt sett ser spelet dessutom ut som någonting som just krälat ut ur en tunna kemiskt avfall – i synnerhet om man jämför med det läckra *Warzone 2100* (kolla på sidan 62 i det här numret).

Trots dess lättillgängliga kontroller och några galna fantasifoster (vi gillar verkligen The Death Hippos), så lär *KKND: Krossfire* enbart imponera på folk som överlevt världens undergång. Men de som ännu inte har upplevt världens undergång, det vill säga alla PlayStation-ägare, har sett allt det här förut.

TYVÄRR BESTÅR DE FLESTA NIVÅERNA AV MER PUSSELLÖSANDE ÄN STRATEGI.

DE STRIDANDE

Grunden för spelet är tre stridande stammar. Vad är det här för stridslystna typer egentligen?



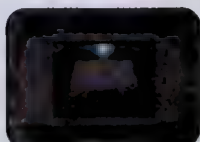
THE SURVIVORS

Ättlingar till de människor som var smarta nog att krypa in i skyddsrum när atombomberna föll. De har de känsligaste och mest realistiska trupperna, vilket förstås innebär att de är spelets präktigaste tråkmånsar.



THE EVOLVED

Har du någon gång sett vad som blir kvar av en ugnsbakad docka? The Evolved ser ut precis så, fast de har snarare legat i en fusionbombsgrill. Muterade typer som är både primitiva och högteknologiska – som stridsvagnar använder de mammutar med kanoner på ryggen. Surrealistiskt, jajamen.



SERIES 9

Efter kriget blev jordbruksrobotarna lite knäppa, eftersom de inte hade mer att odla. Alltså började de använda sitt elektroniska vrede mot de kvarvarande människorna. Som i Terminator, alltså. Bestyckade skördetröskor.

1 

2 

[1] Amfibiska trupper används för att undersöka blötare områden. [2] Den här middagen lär få en brutal efterrätt.

Alternativen:

Warzone 2100	9/10	*PSM17*
Warhammer: Dark Omen	8/10	*PSM6*
KKND: Krossfire	6/10	*PSM17*

BETYG

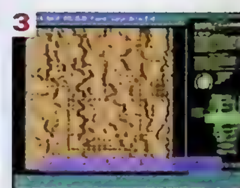
■ GRAFIK:	Vad sägs om "gammalt Megadrive-spel"?	2
■ SPELBARHET:	Lättspelat, men alldeles för platt	5
■ HÅLLBARHET:	Massor av nivåer och flerspelarmöjlighet	7

Ett halvhjärtat realtidsstrategispel som går vilse i radioaktiva stormar. Det finns många bätte alternativ till det här.

6 AV 10













[1] 3D-grafiken i *Warzone 2100* överskuggar alla andra strategispel. [2] Det är viktigt att bygga och beskydda sin bas. [3] Detaljerade genomgångar redogör för hur man ska gå tillväga för att segra. [4] Artilleriet kan vara dödligt. [5] Fabrikerna producerar gott om enheter. [6] Fiendens attacker kan vara vildsinta.

Warzone 2100

Ta farväl av *Command & Conquer* – strategispelen på PlayStation har fått en ny konung.

Ända sedan Westwoods klassiska *Command & Conquer* kom har strategispel i realtid blivit allt mer populära bland PC-spelare. Men trots att flera försök har gjorts att överföra dessa till PlayStation har dessa versioner alltid lidit av dåliga kontrollsystem och vissen, lågupplöst grafik. Men nu har detta äntligen ändrats i och med att *Warzone 2100* gjort sin entré på marknaden. Inte bara förändrar *Warzone 2100* hela genren, det är även ett utmärkt spel på sina helt egna villkor.

Warzone 2100 utspelar sig förstås under året som anges i titeln, i ett USA i ruiner efter att atomkrig har skövlat världen. Man spelar som en kommendant för The Project, en grupp överlevande som kämpar för att bygga upp civilisationen på nytt, och skickas ut i den raserade omvärlden för att leta upp och ta vara på teknologierna från innan kriget. Emellertid är The Project inte den enda gruppen med detta mål...

Grafiskt sett släpar *Warzone 2100* in strategispelen i en helt ny dimension, med terräng, byggnader och trupper helt och hållet i 3D, allt kompletterat med kärleksfullt detaljerade specialeffekter och explosioner. Förutom att det ser bättre ut och känns bättre än i tidigare spel används 3D-grafiken på ett mycket bra sätt.

INTE BARA FÖRÄNDRAR *WARZONE 2100* HELA GENREN, DET ÄR ÄVEN ETT UTMÄRKT SPEL PÅ SINA HELT EGNA VILLKOR.





I den relativt platta ökenterrängen har 3D-grafiken utnyttjats på ett bra sätt, men vänta bara tills du når de snöklädda bergen längre in i kampanjen...



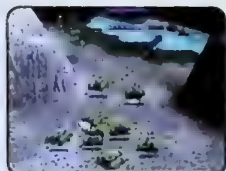






■ UTGIVARE:	Eidos	■ DISTRIBUTÖR:	Wendros
■ UTVECKLARE:	Pumpkin Studios	■ SPELTYP:	Realtidsstrategi

GRAFIKEN ÄR BARA TOPPEN AV ISBERGET; LURANDES UNDER YTAN HITTAR VI NÄMLIGEN ÄVEN ETT UTMÄRKT KONTROLLSYSTEM



Själva terrängen utgör en viktig del av spelandet. Kullar och åsar skymmer sikten och sluttningar påverkar ens framfart. Trupper som befinner sig högre upp kan se och skjuta längre och kniviga avgrunder kan användas i taktiskt syfte – det går ofta att avskärma fienden från stora områden genom att ta en viss dal i besittning.

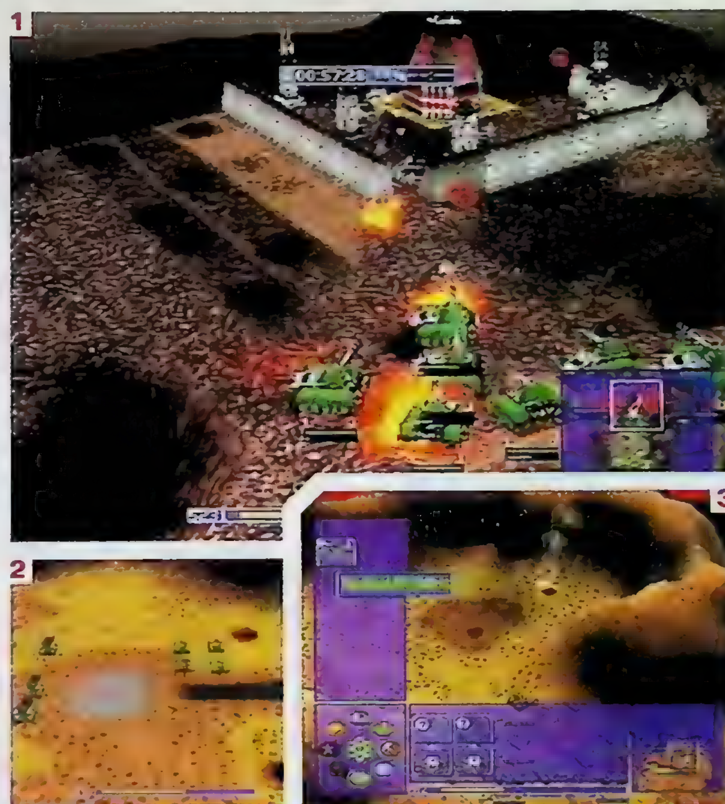
Men grafiken är bara toppen av isberget; lurandes under ytan hittar vi nämligen även ett utmärkt kontrollsystem. *Warzone 2100* stöder inte bara PlayStationmusen, det utnyttjar även Dual Shockkontrollen på ett exemplariskt sätt. Faktum är att Dual Shock-funktionerna är designade så att den fungerar ännu bättre än musen. Den vänstra spaken används för att flytta markören över skärmen, medan den högra vrider på och zoomar in områdena i alla möjliga tänkbara vinklar. De vanliga knapparna används för att välja trupper och ge dem order, medan man skapar trupper och snabbt scrollar bilden och så vidare med axelknapparna. Spelet använder sig av alla knapparna och diverse kombinationer, men när man väl lärt sig dem är *Warzone 2100* en njutning att spela.

Kontrollen kompletteras med en design som bjuder på många innovationer. Alla de huvudsakliga strategiska elementen (som att sammanställa trupper, utforska och konstruera nya byggnader) kontrolleras via en speciell orderväska som man kommer åt med cirkelknappen. Detta innebär att man kan utkämpa en strid i ena ändan av skärmen och utbilda förstärkningar i andra utan att behöva scrolla sig hela vägen tillbaka till basen. Man kan även ta mer handfast kontroll över en trupp och förflytta den över terrängen. Välj en truppmedlem så följer resten av styrkan efter och skjuter automatiskt på det utvalda målet.

Bäst av allt är att *Warzone 2100* är utmanande, beroendeframkallande och imponerande i storlek. Huvudkampanjen går förstås ut på att se till att The Project är framgångsrika och historien om hur atomkriget egentligen startade berättas stegvis, vilket leder till att man slutligen står öga mot öga med makterna som förstörde världen. Det hela är uppdelat i tre avdelningar, där man måste återskapa förlorade teknologier och bekämpa diverse fiender.

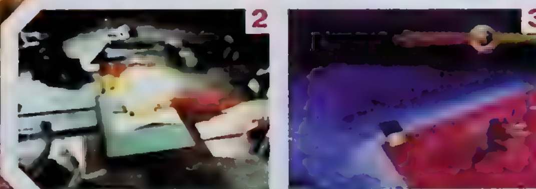
Här finns mer än 400 teknologiska framsteg att hitta och utveckla, vilket gör att vapenarsenalen och antalet fordon ökar från enkla, bilburna maskingevärsbeväpnade trupper, till svävare och laservapen. Varje trupp designas genom att man väljer en grundtyp och sedan ökar på med vapen och speciella egenskaper, och det finns över 2000 möjliga kombinationer.

Warzone 2100 är inte ett spel för de som bara vill spränga saker i luften, men de som verkligen gillar strategispel – eller utmanande spel över huvud taget – kommer att älska det.



[1] Avancerade fiendebaser och läger kan vara tuffa att bekämpa. [2] Styrkorna man börjar med är minimala. [3] Här designas trupperna.





[1] De första uppdragen är enkla att genomföra, men snart blir de svårare. [2] Mellansekvenser hjälper till att föra handlingen framåt. [3] En flygande transportfarkost.

Alternativen:

Warzone 2100	8/10	PSM17
C&C Red Alert Retaliation	7/10	PSM15

BETYG

■ GRAFIK:	Aningen kantig men flyter ändå mjukt	8
■ SPELBARHET:	Superb speldesign och dito kontroller	9
■ HÅLLBARHET:	Enorm kampanj och många teknologier	9

Utan tvekan det bästa realtidsstrategispelet till PlayStation, men kanske för krävande för vissa.

9 AV 10

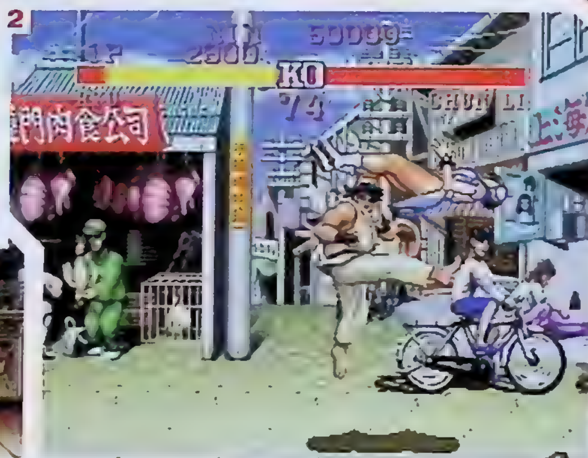


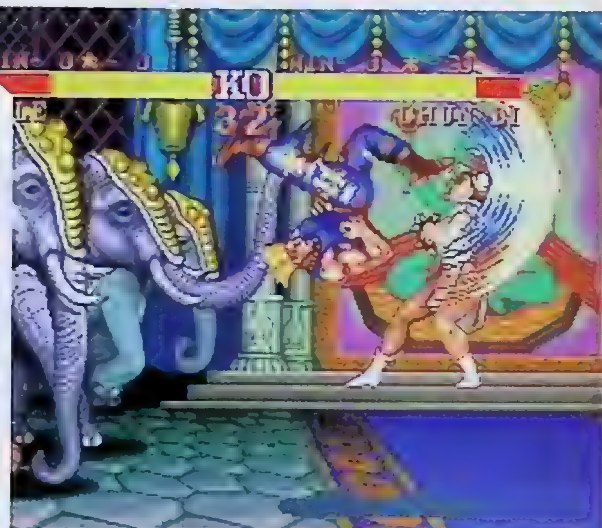


UTGIVARE:	Virgin	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	Capcom	SPELTYP:	Beat 'em up

[1] En känga i käften lär väl ingen gilla. [2] I de senare *Street Fighter*-spelen ser man förstås alltid flickornas trosor. Ah, så oskyldigt allt var på tiden innan Britney Spears... [3] Den dödliga blixtsparken. [4] Elsen laddar upp.

1


2


3


4

Street Fighter Collection 2

Street Fighter 2 är blåkopian till i stort sett alla fightingspel som kommit efter 1991. Därför var en samling oundviklig. Nu är den här.

Den här senaste retrosamlingen har en ganska uppenbar stamtavla. Det doftar av de ärevördiga *Street Fighter 2 – The World Warrior, Champion Edition* och *Turbo Hyper Fighting*. Något förvirrande är det att dessa spel faktiskt släpptes före de som *Street Fighter Collection 1* är uppbyggt av. Men hur märkligt detta än låter råder det ingen tvekan om att Capcoms konverteringar håller hög kvalitet. Förutom att man hinner gå ut i köket och diska medan matcherna laddar erbjuder *SFC2* kärleksfullt återskapade och kompletta versioner av alla tre spelen.

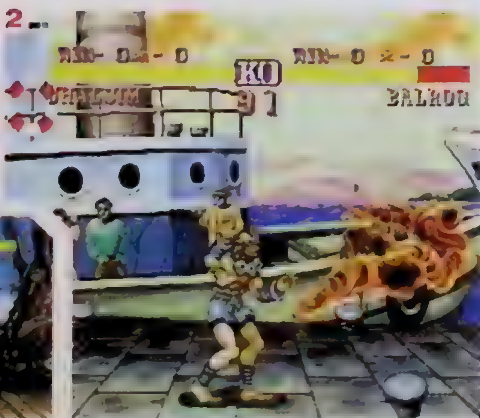
Street Fighter 2 är fortfarande förvånansvärt spelbart trots dess ålder. **När man spelar det upptäcker man dess perfekta balans. Precis som leken sten, sax eller påse, har varje teknik sina brister eller styrkor.** Det känns också skönt och tacksamt att det inte finns speciellt många tekniker att lära sig behärska jämfört med hur det brukar vara i dagens fightingspel. Tack vare detta kan man koncentrera sig på att slåss mot en datorstyrd eller mänsklig motståndare i stället för att förgäves kämpa mot själva handkontrollen.



Skillnaderna mellan de tre spelen är subtila, i det närmaste osynliga för en vanlig spelare. Det finns två märkbara ändringar efter *The World Warrior*. Den uppsnabbade hastigheten i *Turbo Hyper Fighting* är svår att missa. Likaså är de fyra bossarna som introduceras i *Champion Edition* och *Turbo Hyper Fighting*. Bortsett från uppenbara förändringar som dessa handlar resten mest om småjusteringar. Gamla *Street Fighter*-fans uppskattar att Chun Li blev en mycket bättre karaktär efter det att Capcom försett henne med en eldklotsattack. Men vilka andra kommer att upptäcka detta, eller ens bry sig?

Därför är detta en samling enbart för de spelare som vet vad de vill ha. Om du bara är ute efter ett fightingspel, bör du satsa på något annat, som *Street Fighter Alpha 3* eller *Tekken 3*. Men för inbitna beat 'em up-galningar är *Street Fighter Collection 2* ett nödvändigt köp.

1


2


3

[1] Zangief var aldrig en karaktär för nybörjare. [2] Efter lite träning är Dhalsim en svår kille att knäcka. [3] Mr Fantastic och Johnny Storm i brottartagen.

Alternativen:

Tekken 3	10/10	*PSM09*
Dead Or Alive	8/10	*PSM07*
SF Collection 2	7/10	*PSM17*

BETYG

GRAFIK:	Gammalmodig, men arkadmässigt perfekt	4
SPELBARHET:	Enkelt, men med ett dolt djup	8
HÅLLBARHET:	Lätt att komma in i, men svårt att bemästra	7

Här finns inte mycket nytt. Den som älskar *Street Fighters*-pelen kan lägga till två poäng, övriga kan dra ifrån två.

7 AV 10

Fyra spelare · Minneskort kompatibelt

UTGIVARE:	SCEE	DISTRIBUTÖR:	Egmont
UTVECKLARE:	Radical Entertainment	SPELTYP:	Sport

Bloodlines

Tänk att få vara en tilltufsad cybergalning och springa omkring som en postindustriell tomte. Välkommen till *Bloodlines* förtrollande värld.







[1] Spelarna ställer upp sig. Kolla in frisyrerna. [2] Här finns massor av figurer att välja mellan, alla med olika stilar och attacker. [3] Greppa flaggorna medan de fortfarande är neutrala.

Originalitet är en sällsynt fågel i TV-spelens värld. När denna fågel ibland dyker upp, är den oftast vingklippt, plockad och har försetts med några extra polygoner innan man lagt till siffran "två" efter dess titel – ompackad som en genrebunden uppföljare. Men på Radical Entertainment har man uppenbarligen ägnat flera långa nätter åt intensiv brainstorming, eftersom vi nu äntligen har fått något nytt och fräscht i våra händer.

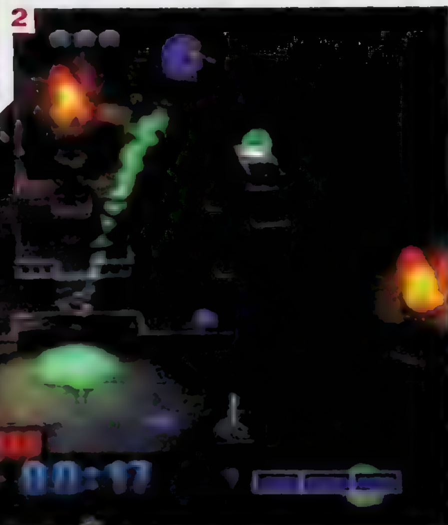
Bloodlines är ett spel som ser ytterst bekant ut, men som faktiskt lyckas skilja sig totalt från allt annat du spelat. Det är en sorts framtidssportgrej, med mellan två och fyra kombattanter insläppta på en arena, varav endast en kan gå segrande därifrån. Det hela går ut på att samla flaggor och få dem att skifta färg till spelarens egen, genom att passera glödande energiområden. Motståndarens jobb är förstås att stoppa dig med så våldsamma tacklingar som möjligt. Sedan är det motståndarens tur att jaga flaggor.

Låter det här enkelt? Teoretiskt sett – ja. Men i realiteten är det otroligt svårt. Du kommer att gnissla tänder, grymta och vifta med spelkontrollen på det där fåniga sattet du alltid retar dina polare för när de själva gör. *Bloodlines* är ett hektiskt spel som kräver yttersta koncentration och uppmärksamhet. Att det går hårt fram beror på spelets hastighet – om du har flyt kan du avsluta en match på under minuten, men som nybörjare ger spelet dig samma känsla som att gå på slak lina. Förutom att det finns en knapp för att håna sina motspelare, så har alla knappar på spelkontrollen en funktion och det tar ett bra tag att få kläm på allt.

Det finns sju karaktärer att välja mellan, samt tre gömda. Som väntat finns här det vanliga utbudet specialstilar, specialattacker och tuffa kommentarer. Arenorna, vilka är konstruerade på ett helt nytt sätt, har alla samma ingredienser – flaggorna, power-upställen där sköldar, vapen och så vidare kan hämtas, samt studsplattor som kan skjuta upp en i luften. De sistnämnda är på både gott och ont. De kan skicka iväg dig direkt till en svåråtkomlig flagga, men om du missbedömer hoppet kan du hamna väldigt lång ifrån din motståndare och om denne vid det tillfället leder kan du därmed förlora.

Du lär snart tröttna på att spela ensam, men om du ger dig på multispelarvarianten och spelar med fyra spelare kommer spelets livslängd att öka. Tyvärr är kontrollerna i *Bloodlines* lite för kluriga. Det är ofta svårt att styra sin figur i 3D-miljön, vilket leder till att hoppande och skuttande är svårt att få till på rätt sätt. Men om du accepterar dessa småfel så har du ett idealiskt spel att plocka fram på efterfester. Om de nu har sådana i framtiden, vill saga.

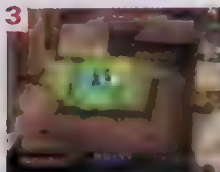




[1] Den överblickande kameran följer spelet på ett bra sätt, och zoomar in spelarna när de närmar sig varandra. [2] Studsplattorna – kluriga men kul.







[1] En av de svårare arenorna. [2] Plocka upp power-ups för fulare attacker. [3] ZAP!

Alternativen:

Bloodlines	7/10	PSM17
[illegible]	8/10	[illegible]

BETYG

GRAFIK: **Stämningsfull och ren, men inte enastående** 7

Tuff och snabb action, men inte mycket annat. Men ett fantastisk multispelarspel. Förvänta dig inte att spela det här ensam någon längre tid.

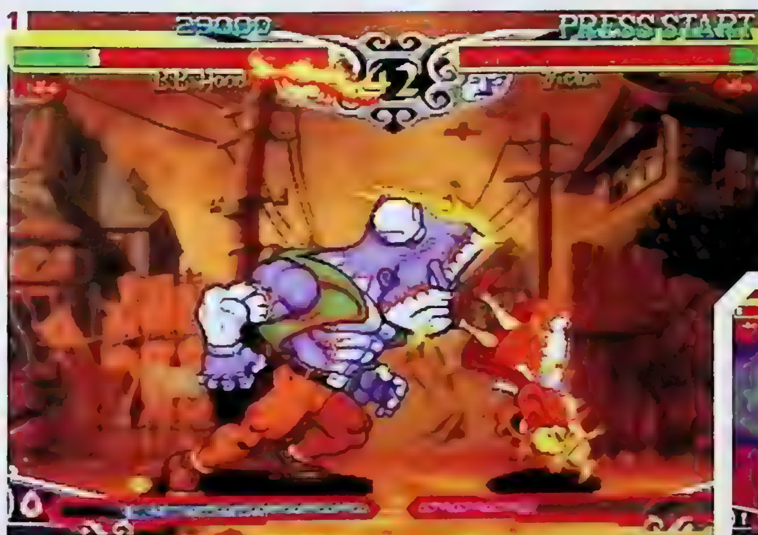
7 AV 10

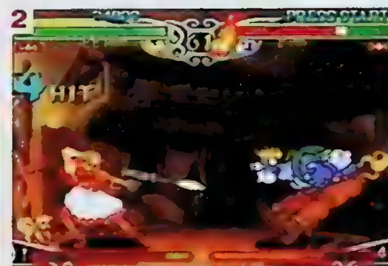
Två spelare · Minneskort kompatibelt · Dual Shock-kompatibelt

■ UTGIVARE:	Virgin	■ DISTRIBUTÖR:	Egmont
■ UTVECKLARE:	Capcom	■ SPELTYP:	Beat 'em up

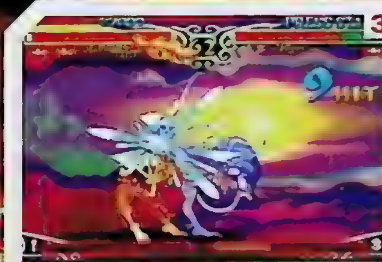
Dark Stalkers 3

Kan ett tvådimensionellt, sprite-baserat beat 'em up verkligen vinna kampen mot de slipade 3D-konkurrenterna?

1


2


[1] Det här spelet har ingenting med verkligheten att göra. Och det är vad som gör spel bra. [2] Kämparna kan göra många saker. Här är Rödluvan med en Uzi. [3] Kroppsdelarna flyger och far. En combo som gav nio träffar [4] Aj!

3


4

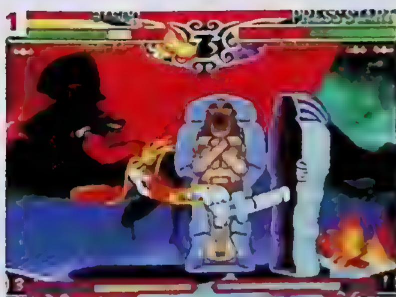

Vana arkadspelare vet att ett tvådimensionellt beat 'em up-spel kan erbjuda en hel del underhållning. Och just Capcom är mycket bra på den typen av spel, tänk bara på hur alla de *Street Fighter*-spelen som släppts genom åren. Men tyvärr finns det många PlayStation-spelare som inte känner till Capcoms förflutna. Och idén med tecknade figurer som slåss i 2D faller kanske inte heller i god jord för de som vant sig vid *Tekken*, och dess tredimensionella gelikar.

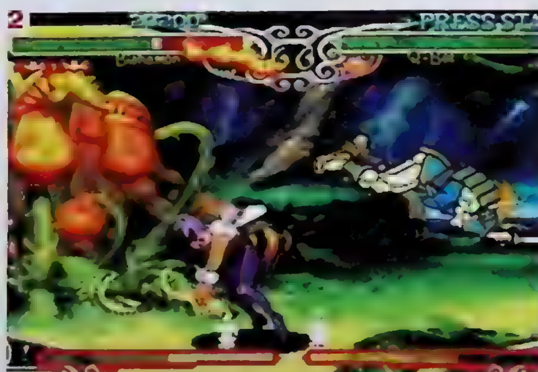
Dark Stalkers-spelen har aldrig lyckats bli lika populära som *Street Fighter*-spelen. Och med tanke på att *Street Fighter Alpha 3* fick 9 av 10 i betyg så undrar vi verkligen om det är smart att släppa *Dark Stalkers 3* nästan samtidigt. Men Virgin vet väl bäst.

Dark Stalkers 3 är fantasy-inspirerat. De 18 kämparna liknar inte alls de i *Tekken* eller andra beat 'em up-spel, men de kan utföra många olika rörelser och combos. Och du behöver inte lära dig så många för att vinna över motståndaren. Och eftersom spelet är tvådimensionellt så är det mycket snabbt. Det är inte lätt att se om sparken träffar revbenen eller ryggraden eftersom animationerna är så snabba, vilket visserligen är något man kan kritisera många beat 'em up-spel för. I*Dark Stalkers 3* krävs det också ett visst mått av uthållighet för att få ut så mycket som möjligt av slagsmålen.

Det här är inte den bästa PAL-konverteringen och det dyker ofta upp svarta ramar på skärmen. I och för sig har vi vant oss vid det, men det är ändå synd.

Dark Stalkers 3 är ett beat 'em up-spel med djup, men det är inte speciellt mycket bättre än sina föregångare. De som gillar Capcom-spel kommer att gilla det, men de som inte är lika förtjusta kan lika gärna stå över.

1


2


[1] Det är precis som i en tecknad film.
[2] Ett irriterande bi och en riddare på jakt.

Alternativen:

Tekken 3	10/10	*PSM08*
Street Fighter Alpha 3	9/10	*PSM16*
Dark Stalkers 3	6/10	*PSM17*

BETYG

■ GRAFIK:	Vissa gillar det, andra inte	5
■ SPELBARHET:	Många kämpar och rörelser	8
■ HÅLLBARHET:	Lång, för de som gillar denna typ av spel	7

Ett komplext, tvådimensionellt beat 'em up-spel. *Dark Stalkers 3* kommer att attrahera fansen. Andra kommer att tycka att det är för mycket fantasy.

6 AV 10

Fyra Spelare · Minneskort kompatibelt

■ UTGIVARE: Eidos ■ DISTRIBUTÖR: Wendros
■ UTVECKLARE: Silicon Dreams ■ SPELTYP: Sport



[1] Det enkla pilsystemet från *World League Soccer* används när det är hörna. [2] Kameravinkeln kan sänkas så att man kan se allt ur spelarnas synvinkel. [3] Lynnig målvakt i sikte! [4] Särskilt tválfagra är spelarna inte.

UEFA Champions League

Flygbilder på en stadion. Bombastisk musik. Bob Wilson.
Vad mer **kan man begära av en fulländad** Champions Leage-upplevelse?

Så har då Eidos till slut lyckats. De har lagt ner koplöst mycket tid på *UEFA Champions League*, och resultatet har blivit det bästa fotbollsspelet som går att få tag på till PlayStation. Spelet är precis så som ett bra arkadspel ska vara. Det är snyggt, det har en uppsjö enkla tekniker, och det lyckas med att återskapa spänningen från riktiga fotbollsmatcher. Men samtidigt finns här några klantiga småfel som är väldigt nära att sumpa allt.

Spelet presenteras som ett brittiskt UEFA-program, med kända brittiska kommentatorer och bombastisk musik som knyckts direkt från brittisk TV. Detta skapar en unik närvarokänsla, men fungerar enbart tack vare att själva matcherna är så bra.

Spelarna är detaljerade och välanimerade, även om Silicon Dreams har offrat lite av grafiken för att göra kontrollsystemet bättre. I föregångarna till *UEFA Champions League* (*World League Soccer*-spelen) försökte man kombinera en mängd egenskaper med ett alltför sunkigt kontrollsystem. I *UEFA Champions League* har man behållit alla manövrar från det senaste spelet, men numera krävs bara en knapp per manöver. Resultatet är ett kontrollsystem man lätt kommer in i.

Men precis när allting verkar vara guld, slinker det in ett par tappar på försvarsfronten, vilka är nära att sänka Eidos spel. Målvakterna är minst sagt oberäkneliga och den datorstyrda domaren verkar vara på de datorstyrda motståndarnas sida. Oskyldiga tacklingar ger straff och gula kort visas upp i jämn och snabb takt.

Dessa är dock bara små anmärkningar, för i längden är *UEFA Champions League* ett spel som tar hem bucklan på PlayStation. Förutom turneringar och vänskapsmatcher finns här ett genomtänkt scenario-mode, i vilket man ska försöka leda beryktade gärdsgårdslag till seger. Hur som helst ska det här spelet framförallt bedömas efter dess kontroll och känsla, och enbart dessa ser till att bollen sitter klockrent i krysset. 

Alternativen:

UEFA Champions League	9/10	PSM17
World Cup '98	9/10	PSM07
Michael Owen's WLS	8/10	PSM14



[1–2] Det utsökta kontrollsystemet borgar för högklassigt fotbollsraffel.

BETYG

■ GRAFIK:	Spelarna ser märkliga ut, men rör sig bra	8
■ SPELBARHET:	En stark blandning av arkadkänsla och djup	9
■ HÅLLBARHET:	Scenariovarianten ser till att det står sig	9

Ett välgjort spel som äntligen förenar *FIFA*-seriens attraktiva utförande med antalet manövrar i *ISS Pro*. Det funkar som en dröm.

9 AV 10

TIPS

FUSK I TV-SPEL ÄR INTE SAMMA SAK SOM FUSK I ANDRA SAMMANHANG. I TV-SPELENS VÄRLD KAN ETT FUSK ORSAKA ALLT FRÅN AUTOMATISK VINST TILL ATT EN HOCKEY-SPELARE PLÖTSLIGT VÄXER 100 NUMMER I HJÄLMSTORLEK. DET ENDA SOM BEHÖVS ÄR DE RÄTTA KODERNA. DE HITTAR DU PÅ VÅRA TIPS-SIDOR.



I framtiden kommer sporten att bli hårdare. Det förutspår åtminstone utvecklarna på Radical Entertainment,som skapat *Bloodlines*. Foppa skulle inte ha en chans att överleva här.



Här ser vi hur mentalvårdarlagen från Karsudden och Arkham Asylum möts för att testa en underlig ny terapimetod. Helt sinnessjukt, skulle man kunna säga.

OBS!

Redaktionen svarar inte på några spelfrågor per telefon. Skicka istället ett brev eller vykort så svarar vi gärna!

Du kan även ringa till de olika spelföretagens hjälplinjer på följande nummer:

Sony Hotline: 0719-310 311(5 kr/samtal)

Electronic Arts Konsumentsupport: 08-594 106 80

Bonnier Multimedia Support: 08-605 36 11

Wendros Support: 08-689 97 87 (Vardagar 9.00-18.00)

Funsoft Support: 08-760 02 40 (Vardagar 9.00-17.00)

BLOODLINES

Skriv in följande lösenord på password-skärmen

Titta på *Bloodlines* digitala konstgalleri **LEONARDO**

Lyssna på spelets röster **TONGUEBATH**

Få tillgång till karaktären Jon **UNMASKED**

Få tillgång till karaktären Angor **CLAWEDFIST**

Få tillgång till karaktären Daria **DOMINATION**

Få tillgång till karaktären J.O.E. **JUJOFEVRY1**

Få tillgång till Expert Mode **SKUPASTYLE**

NFL XTREME

För att aktivera följande fusk ska du välja Rosters från huvudmenyn , gå in på Create Free Agent, och sedan skriva in nedanstående namn.



Förnamn	Efternamn	
BIGHEAD	**BOBBY**	Stora huvuden
COINHEAD	**CORY**	Platta huvuden
TINY	**TOM**	Pyttesmå spelare

BRIAN LARA CRICKET

Skriv in följande lösenord för att aktivera fusken.

BIGBALLS:	Stora cricketbollar
CHRISREA:	Hjälmkamera
DROPBALL:	Spelarna får halkiga fingrar
PENSIONS:	Bästa XI
SOLIDOAK:	Stenhårt trä
SUNSHINE:	Strand-kricket
SUPERMAN:	Superslag

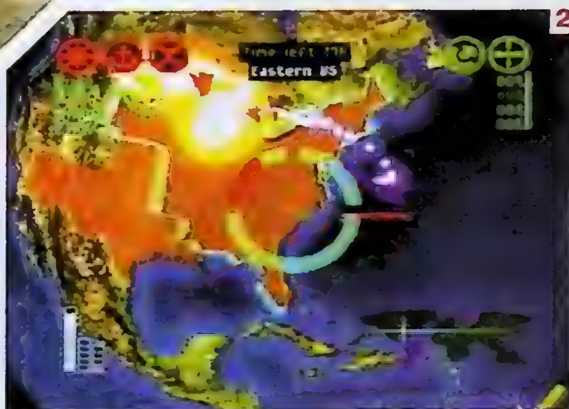
Classic Match-lösenord
(Tryck ↓, ⊗ för att öppna Passwords-skärmen)

OVERTIME:	Classic match 2
SAUSAGES:	Classic match 3
DILLBERT:	Classic match 4
BATKINGS:	Classic match 5
PANCAKES:	Classic match 6
FRIEDEGG:	Classic match 7
PLACEBO1:	Classic match 8
CLUELESS:	Classic match 9

PRO 18 WORLD TOUR GOLF

För att öka maxlängden på dina slag ska du välja Information-ikonen på huvudmenyn och sedan Create Golfer. Skapa en spelare med namnet **LONGSHOTWONDER** och använd denne i spelet för att uppnå de extra långa slagen.





[1] Dolph Lundgrens tvillingbror Duke Nukem tar itu med en gris som just var på väg att gå mot röd gubbe. [2] Det här är något som Bill Clinton hoppas på att aldrig få se; en fullskalig kärnvapenattack mot hans sommarställe på Cape Cod.

MAX POWER RACING



Alla banor
För att öppna alla banor ska du markera Afrika på kartan och sedan knappa in koden; [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], □, [illegible]. Om du gjort rätt kommer en jetmotor att höras.

Performance-bilar
För att få tillgång till samtliga Performance-bilar ska du markera England på kartan och sedan knappa in koden; [illegible], □, [illegible], ◎, [illegible], ◎. Om du gjort rätt kommer du att höra åska.

GTI-bilar
För att få tillgång till samtliga GTI-bilar måste du först öppna Rome-banan. Markera sedan Rome på kartan och knappa in koden; [illegible], ◎, [illegible], □, [illegible], □. Om du gjort rätt kommer en jetmotor att höras

Radiostyrda bilar
För att få tillgång till radiostyrda bilar måste du först öppna USA-banan. Markera sedan USA på kartan och tryck □, [illegible], [illegible], [illegible], ◎, [illegible].
När du valt din bil och gjort dina inställningar ska du sedan trycka ned och hålla inne ← + [illegible] när den vita laddningsskärmen visas.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Följande fusk ska knappas in medan spelet är pausat. Observera att de ibland inte fungerar om de knappas in för fort.

Oändligt med ammunition: ←, →, ←, →, ■, ←, →, ←, →, ■

Alla vapen: [illegible], [illegible], ↑, [illegible], [illegible], ↓, [illegible], →, [illegible], ←

Alla föremål: [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible]

Alla nycklar: ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓

Osynlig Duke: [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible]

Dubbel Duke: [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible]

Kortvarig osårbarhet: [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible]

GLOBAL DOMINATION

Dessa fusk ska föras in medan spelet är pausat. Om ett fusk förs in för andra gången så deaktiveras det.

Välj bana: ⊗, [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], ⊗, [illegible].

Datorstyrd allierad:
■, [illegible], [illegible], [illegible], ⊗, [illegible], [illegible].

Beskydda land:
⊗, ■, ■, [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible].

Öka maxvärdet för Special Weapons-ammunition:
⊗, ■, ■, [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible].

Uppgradera Special Forces-trupper:
■, ⊗, ■, ⊗, [illegible], [illegible], [illegible].

Avslöja fiendens ubåtar:
[illegible], [illegible], ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, [illegible], [illegible].

Öka defensiv ammunition:
[illegible], [illegible], [illegible], ■, ■, ■, ■.

Multiplicera dina defensiva missiler:
[illegible], [illegible], [illegible], ■, ■, ⊗, ⊗.

Ge eld från samtliga silos:
[illegible], [illegible], [illegible], ⊗, ⊗, ⊗, ⊗.

Producera alla mobila enheter:
[illegible], [illegible], ■, ■, ⊗, ⊗ [illegible].



KNOCKOUT KINGS '99

Tjockskallar
Gå till huvudmenyn och knappa in:
←, ◎, ←, △, ←, □, ←, ⊗.
Om du gjort rätt kommer ett ljud att höras.

Slåss som en björn
Gå till huvudmenyn och knappa in:
→, □, →, △, →, ◎, →, ⊗.
Välj sedan vilken boxare som helst så kommer han att uppträda i björnskepnad.

Återfå energi
Mellan matcherna erbjuds du att träna med antingen en säck eller en päronboll. Då ska du hålla inne;
[illegible] + [illegible] + [illegible] + [illegible]
tills du uppnått önskad energinivå

FLER TIPS

Om du söker fler tips och genomgångar till dina favoritspel så glöm inte att spana in PlayStation Guide 1, 2 och 3!

Du kan beställa dem genom att fylla i namn och address på en vanlig postgiroblankett. Ange vilket eller vilka nummer du vill ha, samt betala in 60 kr per nummer till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift.

Räkna med cirka 10 dagars leveranstid (med reservation för eventuell slutförsäljning).







Månadens CD-skiva



Tag försiktigt ut CD:n ur fodralet

och stoppa in den i din PlayStation.

Välj ett spel du tycker verkar häftigt

och tryck på Kryss. Spela spelet.

Svårare än så är det inte.

Ridge Racer Type 4

■ UTGIVARE:	SCEE
■ SPELTYP:	Racing
■ PROGRAM:	Spelbar demo

Man tror att inte det är sant, men det är det. Den här demon består av en bana från Namcos senaste racingspel, *Ridge Racer Type 4*. I spelet blandas spänning med ett välstrukturerat Grand Prix-upplägg. Resultatet är ett av de bästa bilspelen någonsin, som inte heter *Gran Turismo*. Banan heter Edge of the Earth och är en nattbana i stadsmiljö. Du kör en Drift-bil, vilket innebär att om du släpper på gasen innan du går in i kurvan, riktar in bilen och gasar igen så klarar du kurvan utan att tappa någon fart. Det är så det är tänkt i alla fall. Medan du övar på det kan du njuta av musikmixen som innehåller många av de melodier som förekommer i spelet.

■**kontroller**

←	Sväng vänster
→	Sväng höger
◎	Gasa
◎	Bromsa
△	Byt perspektiv

■**övriga inslag**
Det finns 320 bilar, åtta vackra banor, möjlighet att spela med delad skärm, Time Trial, Extra Trial och mängder av underbar spelbarhet.

■**ytterligare information**
Ridge Racer Type 4 recenseras i detta nummer och får 9/10 i betyg – en riktig Ferrari med andra ord. Vroom!





Uppkopplade nybörjare bör besöka Namcos hemsida [http://www.namco.com] och lära sig hur man vässar sina körkunskaper till max.



Grafiken i *Ridge Racer Type 4* överträffar det mesta i PlayStation-väg. Inte i realism kanske, men definitivt i smakfullhet.

Gex: Deep Cover Gecko

■ UTGIVARE:	Eidos
■ SPELTYP:	Plattform
■ PROGRAM:	Spelbar demo

I det senaste *Gex*-spelet springer allas vår schizofrent utklädningsbesatta ödla runt genom många nivåer och slår ned elakingar och slickar i sig flugor. Målet med spelet är att rädda den smaskiga Agent Xtra ifrån Gex ärkefiende Rez. I vår demo gäller det dock bara att klara den första nivån, som uppkallats "Clueless in Seattle" efter den mumsiga favoritfilmen. När du slår ned fiender eller pajar TV-apparater med svansen släpps flugor loss, vilka sedan kan ätas för att man ska få mer hälsa. Vi lovar! Det finns också ett antal minispel och hemliga nivåer att hitta – använd svansen på statyerna och/eller förstoringsglasen för att upptäcka dem. Utgången från det stora rummet ligger på bottenvåningen i en mörk alkov mitt emot skölden på golvet. Om du undrade...

■ **kontroller**

←,↑,→,↓	För att röra dig
⊗	Hoppa
◎	Svansattack
△	Ändra kameravinkel (håll nedtryckt och använd -knappen för att få förstapersonperspektiv)
◎	Tunga
L1	Flytta kameran åt vänster
R1	Flytta kameran åt höger
L2	Rotera kameran så att den kommer bakom Gex
R2	Ducka/dyka (i vatten)

■ **övriga inslag**

Det finns 25 fåniga förklädningar, massor av "skämtsam" dialog och 12 galna nivåer. Spelet stödjer analoga kontroller, vilket är en välkommen förbättring.

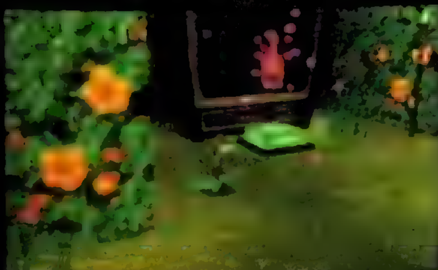
■ **ytterligare information**

Läs recensionen på sidan 56.



Räkna med massor av filmskämt och annat skojfriskt som antagligen ger dig kväljningar istället för skrattkramp.





Tänk dig Ronny & Ragge och Sjalle & Rossy nedmalda tillsammans med Anders Lundin och nedpressade i en gecko-kostym så får du något som liknar Gex. Skojig ödla eller snorgrönt miffo – välj själv.

Månadens CD-skiva

Actua Ice Hockey 2

■ UTGIVARE:	Gremlin Interactive
■ SPELTYP:	Ishockeysimulering
■ PROGRAM:	Spelbar demo

Vad är det som är kallt, luktar svett och samtidigt är något man inte kan leva utan? En Magnum-deodorant? Nej, tok heller. Här snackar vi ishockey. Och nu har du chansen att tillfredsställa alla dina hockeybehov, tack vare Gremlins senaste *Actua Ice Hockey*-spel.

Vår demo består av en match mellan New Jersey Angels och Toronto Norsemen. Du får själv välja vilket av lagen du ska spela som, flytta helt enkelt markören till det önskade valet. Om du ska spela mot en kompis så se bara till att denne flyttar sin markör så att den står under det motsatta laget. Sedan är det bara att trycka på ⊗ för att sätta igång. Åk skridskor och skjut pucken mot motståndarens mål, och passa på att njuta av bakgrundsmusiken från Mogwai!

■ **kontroller**

⊗ Skjuta
⊗ Passa
△ Öka farten



◎ Välj närmaste spelare
Meny
Paus

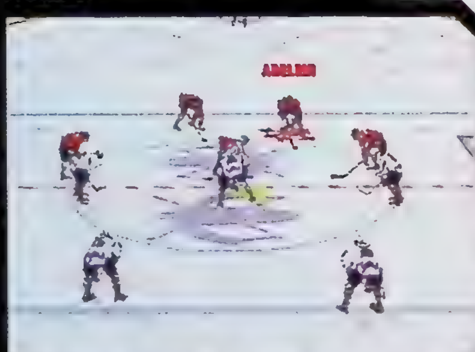
■ **övriga inslag**

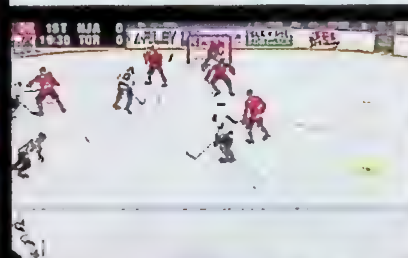
Det fullständiga spelet ståtar med 770 spelare, 31 lag och presenteras som en amerikansk sport-TV-sändning, komplett med reklamavbrott var tjugonde sekund. Nå, vi bara skojar.

■ **ytterligare information**

Skrinna tillbaka till sidan 59 och tackla vår recension.







Låt Mogwais sublima post-rock leda din puck in i motståndarens mål.

T'ai Fu: Wrath Of The Tiger

■ UTGIVARE:	Activision
■ SPELTYP:	Beat 'em up/adventure
■ PROGRAM:	Spelbar demo

Enligt Dreamworks Interactive, som utvecklat T'ai Fu, är det inte bara människor som bemästrat Kung Fu. Även tigrar har koll på den asiatiska kampsporten, och i detta tredimensionella actionspel i ninja-stil är det just en tiger som du får ta kontroll över. Vår demo innehåller en bana ur spelet. Det enda du behöver göra är att knalla runt i landskapet och ge allt och alla på käften. Se bara till att akta dig för de otäcka klyftorna och gyttjepölarna, vilka båda leder till döden. Genom att samla på dig power-ups kan du fylla på din Chi-mätare så att du kan använda de speciella Chi-teknikerna. För den kompletta grrr-upplevelsen rekommenderar vi dessutom att du plockar fram Frosties, tigerkaka och Belle and Sebastians randiga album "Tigermilk" innan du börjar spela.

■ **kontroller**

←, ↑, →, ↓ Förflyttning
● Attackera



⊗ Hoppa
△ Blockera/Chi
◎ Ta/kasta
Chi-explosion
Status
Ducka
Retas

(→)+△ Chi-slag
( )+⊗ Aphopp
→, (→) Leopardspurt

◎, ◎, ◎, △ Leopardklo-combo (utgår från spurten)
[( )+⊗]x3, (△) Aphopp-combo (efter du hoppat på fienden)
◎, ◎, ◎, △ Mantis kontrings-combo (efter du blockerat ett slag)

■ **övriga inslag**

Det kompletta spelet består av 20 nivåer och med över 100 stridstekniker och massor av imponerande vapenattacker.

■ **ytterligare information**

T'ai Fu recenseras på sidan 52, där det får 5/10. Det är litet väl enkelt för de flesta, men prova och se – det kanske är alldeles lagom svårt för dig!



Skulle du mucka med en sådan här ninjutsu-kunnig tiger? Nej.

Swing

■ UTGIVARE:	Software 2000
■ SPELTYP:	Pussel
■ PROGRAM:	Spelbar demo

Om du gillar knepiga pusselspel så är *Swing* ett spel för dig. Välj bara språk och tryck på ◎ så är du igång. Nu börjar det svåra. Du styr bollhållaren i skärmens överkant. Tryck på ⊗ för att välja en boll och sedan ⊗ igen för att släppa den på någon av vågskålarna nedanför. Målet är att få bollar i samma färg i rad, tre vågrätt eller fem lodrätt. Lyckas du med det så försvinner de, varpå du belönas med poäng. För att komplicera det hela ytterligare har varje boll en specifik vikt som måste tas i beaktning för att inte balansen på vågskålarna ska förstöras. Lycka till!

■kontroller

← →	Styr vänster och höger
◎	Kasta

■övriga inslag

Det kompletta spelet erbjuder Sudden Death och uppdragsspel. Det är även kompatibelt med analog kontroll (men varför?) och innehåller möjligheten att spela två.

■ytterligare information

Swing fick 6/10 när det recenserades i PlayStation-Magasinet nummer 16. Det erbjuder en ganska knepig utmaning, men saknar de visuella kvaliteter som skulle ha behövts för att lätta upp stämningen.



***Swing* – som att jonglera i en kulram.**

R-Type Delta

Fel på skivan?

Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till Svenska PlayStation-Magasinet så får du en ny. Box 12550, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".





Ett mer legendariskt shoot 'em up än *R-Type* får man leta efter

■ UTGIVARE:	SCEE
■ SPELTYP:	Shoot 'em up
■ PROGRAM:	Spelbar demo

De tidigare *R-Type*-spelen var helt enkelt de bästa shoot 'em up-spelen som någonsin funnits i någon arkadhall. De hade massor av power-ups, varierade fiender och en mycket suverän spelkänsla som gav även de mest erfarna spelare en rejäl utmaning. Nu har utvecklaren frem gjort ett nytt spel till PlayStation (det första var *R-Types*) och i vår demo får du chansen att testa en av dess banor. Glöm allt vad handling heter och skjut på allt som rör sig istället.

Om ett svävande metall-objekt dyker upp när du skjutit ned en robot så ska du omedelbart åka på det – det är en power-up. Den kan ge nya vapen eller en sköldboll som skyddar dig från attacker framifrån eller bakifrån.

■kontroller

←,↑,→,↓	Förflyttning
◎	Normalt skott (håll den nedtryckt för kraftigare skott)
◎	Snabba skott
⊗	Sköld (kopplar loss sköldbollen)
△	Supervapen (om man har något)
R1	Öka hastigheten
R2	Minska hastigheten

■övriga inslag

Detta är *R-Type*. Mer än så behöver du inte veta.

■ytterligare information

R-Type Delta får 8 stolta poäng av 10 i betyg i recensionen på sidan 50 i detta nummer.

Big Race USA

UTGIVARE:	Empire
SPELTYP:	Flipper
PROGRAM:	Spelbar demo

Det här är ett nytt spel i Empires *Pro Pinball*-serie. När du laddat in vår demo kan du välja mellan två ikoner. Den till vänster leder till en lista över olika inställningar, och den till höger startar spelet. Detta är ett klassisk flipperspel, så de flesta borde veta hur det går till. Kommer kulan ned så skjut upp den igen och sikta på det som ger poäng. Som bakrundsmusik rekommenderar vi "Pinball Wizard".

Ingen panik!
Ibland händer det att demoversionerna innehåller buggar som kan leda till att din PlayStation kraschar. Då är det bara att trycka på reset och ladda om skivan.

kontroller

←	Vänster flipper
◎	Höger flipper
◎	Starta spelet
⊗	Fyra av kulan
L1 eller R1	Stöta spelet uppåt
L2	Stöta spelet vänster
R2	Stöta spelet höger

övriga inslag
Spelet är tänkt som en resa runt i USA och varje nytt flipperspel representerar en stad. Spelet bjuder på realistisk bollfysik och ett originellt val för två spelare.

ytterligare information
Big Race USA recenserades i PSM 15 och fick ynka 3 av 10. Även om det är en naturtrogen flippersimulering så har vi svårt att se poängen med flipper på en PlayStation.



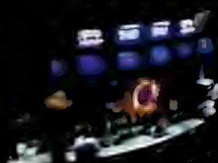


Detta är ett perfekt spel för dig som brukar hamna i bråk med tilt-djävulen när du flipprar loss på krogen. Virtuell verklighet aldrig haft ett bättre användningsområde än ett oförstörbart flipperspel.

Tekken 3

UTGIVARE:	SCEE
SPELTYP:	Beat 'em up
PROGRAM:	Video

Ett snabbt och intensivt reportage från *Tekken 3* Iron Fist World Championships som hölls i London för några månader sedan, där vår egen svenska kämpe Jonas Nordström nådde ända fram till andra plats! Här får du chansen att träffa de tävlande, bevittna de blodiga kamperna och spana in alla de blonda modeller som trippade runt i lokalen på jakt efter sina gratisdrinkar. Av någon anledning fanns där även ett gäng fotbollsspelare. Kanske var de helt enkelt sugna på att för en gångs skull få sparka någon över hela kroppen utan att bli utvisade på kuppen?



Att döma av fotografens prestation här bredvid var det inte bara gratis läsk som serverades vid denna eminenta tillställning. Ryan Heart körde dock på säker stil och spolade kröken för att vinna.

Pandora's Box

UTGIVARE:	SCEE (Yaroze)
SPELTYP:	Pussel
PROGRAM:	Spelbart



Du som har låd-fobi gör bäst i att undvika detta spel.

Här har vi ännu ett imponerande Yaroze-spel. *Pandora's Box* är en variant av det klassiska arkadpusselspelet *Pengo*. Spelarens uppgift är att flytta lådorna till de röda och vita rutorna innan tiden tar slut. Men alla förflyttnigar måste planeras noga, annars går det inte alls. Och nej, du kan inte dra lådorna när du väl flyttat dem. Då skulle det ju inte vara någon utmaning. Tryck på ⊗ och sätt igång!

kontroller

←,↑,→,↓	Förflyttning
◎	Hoppa (för att se området bättre. Du kan inte hoppa över lådorna.)
△	Flytta låda
SELECT	Avsluta nivån
START	Paus

SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET

NUMMER 18 JUNI 1999

STAR WARS

EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE

HYSTERIN ÄR TILLBAKA! DEN NYA FILMEN HAR PREMIÄR I USA OCH ACTIVISION SLÄPPER SITT NYA *STAR WARS*-SPEL ÖVER HELA VÄRLDEN. VI RECENSERAR DET FÖRSTA *STAR WARS*-SPELET OCH BERÄTTAR OM DEN NYA FILMEN.

PLUS!

RALLY MASTERS, DIE HARD TRILOGY 2, SABOTEUR, RAINBOW SIX, GTA: LONDON 1969, FA MANAGER, CROC 2 OCH MYCKET MER.

CARMAGEDDON

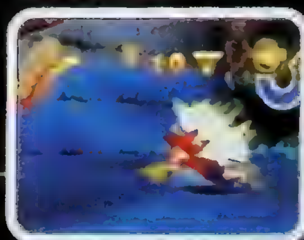
SPELET SOM ALLA VILLE FÖRBJUDA ÄR ÄNTLIGEN PÅ VÄG TILL PLAYSTATION. LÄS VÅR EXKLUSIVA RAPPORT OM VÄRLDENS ELAKASTE RACINGSPEL.

NÄSTA CD



- *POPULOUS: THE BEGINNING* – SPELBAR
- *KKND: KROSSFIRE* – SPELBAR
- *PUMA STREET SOCCER* – SPELBAR
- *GRANSTREAM SAGA* – SPELBAR
- *LIVE WIRE* – SPELBAR
- *JUDGE JULES' MUSIC TUNES* – SPELBAR
- *APE ESCAPE* – VIDEO
- *VIDEO POKER (NET YAROZE)* – SPELBAR
- *CARMAGEDDON* – VIDEO
- *YWJ* – SPELBAR





nordic games postorder

2 ÅRS GARANTI!

24 TIMMARS LEVERANS!

449:-

Silent Hill

Silent hill är staden där de mest konstiga saker inträffar. Du och din dotter kraschar med bilen på väg dit och när du vaknar upp är din dotter borta. Det är nu upp till dig att söka svaret med hennes försvinnande och även rädda hela staden. Finn svaren i både den verkliga och den paranormala världen. Med enorma miljöer och en svårslagen spelkänsla. Låt dig hänföras av detta mästerverk.

449:-

Legacy of Kain 2 Soul Reaver

Du kan inte dö. Du existerar på två plan. Du är en vampyr, en gud. För hundratals år sedan blev du förvisad från vampyrvärlden Nosgoth in i en värld mycket hemskare och farligare än du kunnat ana. Nu har du fått din chans att hämnas på dom som skickade dig till detta helvetets avgrund. Lös även mysteriet med det förändrade Nosgoth.

KLIPPET



ReBoot

Försvara den färgstarka datorvärlden Mainframe från Megabytes koruppta armé.
Gäller så långt lagret räcker.

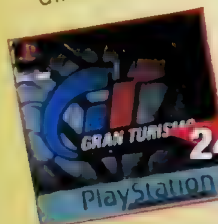
PLAYSTATIONSPEL



Ridge Racer R4



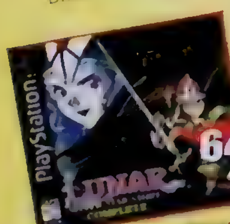
GTA London



Gran Turismo



Driver



Lunar Silver Star Story USA

NYHETER

Blaze & Blade	449
Bloodlines (Tribal)	399
Bloody Roar 2	499
Bomberman Fantasy Racing	399
Bust A Move 4	399
Carmageddon 2	449
Civilization 2	449
Dark Stalkers 3	499
Driver	449
FA Manager	499
Gex 3 Deep Cover	499
Global Domination	499
Golf Pro	449
Grand Theft Auto London	249
Guardians Crusade	449
Kensai	499
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	449
Monaco Grand Prix 2	499
NHL Face Off 99	399
Player Manager 98/99	449
R4 Ridge Racer Type 4	399
R4 Ridge Racer Type 4 + JogCon	699
Running Wild	399
Silent Hill	449
Sports Car GT	449
Star Ocean	449
Street Fighter Alpha 3	499
Tái Fu	499
UEFA Champions League 99	449
Warzone 2100	499

ORDINARIE

Actua Pool	399
Actua Tennis	399
Allied General	499
Azure Dreams	399
Breath of Fire 3	449
Brunswick Bowling	449
C&C Retaliation	459
Colin McRae Rally	449
Colony Wars Vengeance	399
Cool Boarders 3	399
Crash Bandicoot 3	449
Dodgem Arena	399
Duke Nukem Time 2 Kill	399
Escape ODT	399
Ett Småkryps Liv	399
Everybodys Golf	399
FIFA 99	459
Final Fantasy 7	469
Formula One 98	469
Granstream Saga	399
Heart of Darkness	299
Hugo	399
Jeremy McGrath Supercross 98	399
Knock Out Kings	449
Madden 99	449
Medievil	349
Metal Gear Premium Pack	799
Metal Gear Solid	449
Moto Racer 2	469
Music	399
Nascar 99	449
NBA Live 99	449
Need for Speed 3	399
NHL 99	449
Ninja	299
Premier Manager 99	469
Rally Cross 2	399
Resident Evil 2	399
Rugrats	449
Spyro the Dragon	429
Street Fighter 2 Collection	299
Tekken 3	449
Tenchu	399
Test Drive 4x4	449
Test Drive 5	449
Tiger Woods 99	449
Toca Touring Car 2	449
Tomb Raider 3	449
WCW NWO Thunder	449
Wild Arms	399

PLATINUM/BUDGET

Air Combat	249
Alien Trilogy	249
Bust A Move 2	249
Command & Conquer	249
Cool Boarders 2	249
Crash Bandicoot	249
Crash Bandicoot 2	249
CROC	249
Die Hard Trilogy	249
Doom	249
Gran Turismo	249
Grand Theft Auto	249
Hercules	249
International Track & Field	249
Jurassic Park the Lost World	249
Mickeys Wild Adventure	249
Micro Machines V3	249
Mortal Kombat Trilogy	249
Moto Racer	249
Oddworld 1 Abes Oddysee	249
Pandemonium	249
Porsche Challenge	249
Rayman	249
Resident Evil	249
Road Rash	249
Soulblade	249
Soviet Strike	249
Tekken 2	249
Time Crisis	249
Toca Touring Car	249
Tomb Raider	249
Tomb Raider 2	249
True Pinball	249
V-Rally	249
Worms	249

SUPERREA!! FRÅN 169: /ST

All Star Tennis	249
Alundra	249
Apocalypse	249
Assault	169
Auto Destruct	249
Blasto	249
Bloody Roar	249
B-Movie	249
Bomberman World	249
Circuit Breakers	249
Clock Tower	249
Darklight Conflict	169
Deathtrap Dungeon	249
Devils Dice	249
Diablo	299
Dynasty Warriors	169
Exhumed	249
Klonoa	249
Loaded	169
Madden 97	169
Mortal Kombat Mythologies	249
Motormash	169
Mr Domino N.O.C.S	249
N20	249
NBA Fastbreak 98	249
NHL 98	249
NHL Face Off	169
NHL Face Off 97	169
NHL Powerplay 98	169
Parappa the Rapper	249
Pitfall 3D	249
Poy Poy	249
Pro Pinball Timeshock	249
Rascal	169
Real Bout Fatal Fury	249
Reboot	169
Rogue Trip	169
SCARS	249
Sentinel Returns	249
Space Jam	249
Street Fighter Ex	249
Test Drive 4	249
Theme Hospital	299
Tobal No.1	249
Tombi	249
Total Drivin	169
Total NBA 96	169
Tunnel B1	169
Unholy War	249
Victory Boxing 2	249
Wild 9	249
VMX Racing	299
VR Powerboat Racing	169
Wreckin Crew	249
Vs	249
X-Men	249

IMPORTSPEL FRÅN USA & JAPAN

USA Nyheter

Legacy of Kain 2 Soul Rever	599
Legend of Legaia	499
Lunar Silver Star Story	649
Point Blank 2	499
Quake 2	499
Rampage Universal Tour	499
Rayman 2	549
RC Stunt Copter	549
Ridge Racer Type 4	499
Shogun Assains	549
Silhoutte Mirage	549
Street Fighter Alpha 3	499

USA Ordinarie

Brave Fencer Musashiden	499
Brigandine	549
Bushido Blade 2	499
Civilization 2	549
Destrega	549
Elemental Gearbolt	499
Kartia	499
Master of Monsters	499
Parasite Eve	499
Samurai Showdown 3	399
Syphon Filter	499
Tactics Ogre	399
Tales of Destiny	499
Xenogears	499
XGames Pro Boarder ESPN	399

Japan Import

Capcom Gen Vol 2	699
Capcom Gen Vol 5	749
Chocobos Dungeon 2	899
Final Fantasy 8	899
Metal Gear Solid	169
Parasite Eve	169
Puzzle Bobble 4	499
Street Fighter Zero 3	799
Tekken 3	249
X-Men vs Street Fighter	169

TELEFON 054 18 83 18

FAX 054-10 16 50 - www.nordicgames.com

ÖPPETTIDER: MÅNDAG-FREDAG 10-19 LÖRDAG 11-15

BASENHETER



STANDARD PLUSPAKET

Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, en standard handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

1295:-

DU SPARAR 250:

RATTPAKET

Basenhet inkl. demo-CD, en original Dual Shock handkontroll, ett standard minneskort, en original Mad Catz Dual Shock Ratt, ett nytt valfritt spel, en snygg Nordic Games T-shirt, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

2295:-

DU SPARAR 400:

NORDICPAKET

Basenhet inkl. helt nytt valfritt spel, ett hemligt spel, ett Joytech 360 blocks minneskort, en original Dual Shock handkontroll, demo-cd, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

1995:-

DU SPARAR 850:

GIGANTPAKET

Basenhet inkl. ett helt nytt valfritt spel, två helt hemliga spel, två Dual Shock handkontroller varav en original, två förlängnings kablar till handkontrollerna, ett Joytech 360 blocks minneskort, en GX-Converter för att spela importspel, Joytech Super RGB-Kabel, demo-CD, strömsladd, svensk manual, samt två års garanti.

2995:-

DU SPARAR 1500:

OBS! NYHET

ACTION REPLAY PROFESSIONAL



499:-

Nu är den nya modellen av Action Replay äntligen här!

Som tidigare är den laddad med mängder av kraftfulla fusk till över 200 spel! Innehåller följande nya funktioner: Code Generator låter dig hitta egna fusk. Freeze Mode låter dig pausa spelet och välja ett lämpligt fusk medans du spelar. Virtual Memory komprimerar minnet på ett vanligt standardminne så det rymmer hela 120 block! V-ram Viewer låter dig se filmer och bilder du annars måste slita hårt för att få se. Instruktion på videoband medföljer.

MINNESKORT



Med minnen sparar du din position, poäng, rekord, statistik, karaktärer, inställningar eller t.ex favoritbilen. Kort sagt, - för att slippa spela från början varje gång behöver du ett minneskort. En sparning tar allt från 1 block till 15 block. Hur mycket som just dina spel tar står på baksidan av spelboxen. Ett "vanligt" minneskort rymmer 15 okomprimerade block. Vi säljer även mycket populära superminnen från 60 upptill 1080 block. Köper du ett superkort sparar du inte bara mer poäng utan också mer pengar.

15 block – Okomprimerat
Färger; blå, clear, grå, grön, gul, röd, svart, vit **129**
- detta minneskort är gratis vid köp av minst 3 andra spel eller tillbehör.

15 block – Okomprimerat original **179**
Färger; blå, grå, grön, gul, röd, svart, vit

60 block – Okomprimerat
Färger; grå **199**

120 block – Okomprimerat
Färger; grå **299**

120 block - Komprimerat
Färger; blå, grå, grön, gul, guld, röd, silver, svart. **229**

360 block – Komprimerat
Färger; clear, grå, blå **299**

480 block – Komprimerat, digital skärm **349**

720 block – Komprimerat, digital skärm **499**

1080 block –Komprimerat, digital skärm **649**

HANDKONTROLLER



Olika typer av handkontroller passar olika bra för olika typer av spel. Nordic Games säljer förutom den vanliga digitala kontrollen massor av andra modeller. Den analoga kontrollen ger dig med speciella små styrspakar steglös styrning och en helt annan spelkänsla i de flesta spel. Dual Shock kontrollerna med analoga styrknappar ger dig också vibrationer och skakningar när du spelar.

Specialkontrollerna har vi valt ut för alla gamers som vill ha det absolut bästa och tuffaste till sina spel.

Alla Nordic Games kontroller är tillverkande av utvalda leverantörer i Asien/USA och har 2 års garanti.

STANDARD

Analog standard original
Färger; grå **199**

Digital standard original
Färger; grå, svart, vit **179**

Digital standard **129**
Färger; blå, grå, grön, gul, guld, lila, röd, silver, svart, vit
-denna handkontroll är gratis vid köp av minst 3 andra spel eller tillbehör.

DUALSHOCK

Analog Dual Shock standard original Färg; grå, blå, röd, grön, transparent **329**

Analog Dual Shock standard
Färger; clear, grå, röd, svart, vit **249**

SPECIALDESIGN

Ascii Grip **Ascii** **249**
Specialdesignad för rollspel. Gjord för att hålla i en hand. Perfekt för Final Fantasy 7, Clock Tower m.m.

Asciipad **Ascii** **129**
Officiell kontroll liknande standard. Enda kontrollen med "helt" styrkors vilket många uppskattar.

Negcon **Namco** **299**
Officiell racing kontroll. Vridbar på mitten vilket gör den underbar i bilspel.

Resident Evil **Ascii** **249**
Officiell, specialdesignad kontroll för Resident Evil 1 & 2. Flera specialknappar m.m.

Zerotech **Hori** **299**
Unik kontroll med racinghjul som styrkors. Hålls ungefär som en pistol i handen.

Hyper - Combat **169**
Standardkontroll med extra turbo-knapp. Kamouflagelackad i militärgrönt och svart, stentufft!

Hyper - Fighter **169**
Standardkontroll med extra turboknapp. Blodslackad i rött och vitt.

Hyper - Xtreme **169**
Standardkontroll med extra turboknapp. Självlysande i mörker.

ÖVRIGA PLAYSTATION TILLBEHÖR







Action Replay	249
Action Replay Professional	499
Antennkabel	199
Antennkabel med Super AV uttag	199
Cooling System	499
Game Booster Gameboy	499
GX Converter	349
JS Ascii Stick	599
Link Kabel	129
Minneskort Compressor 60 Block	249
Multi Tap, blå, röd eller svart	249
Mus	249
Pistol, Assassin + pedaler	499
Pistol, Erazer, kpist modell	349
Pistol, GunCon Pedals, lös pedal	169
Pistol, Lightblaster (Die Hard)	169
Pistol, Real Arcade Light Gun + pedaler	549
Pistol, Bio Gun + pedaler	399
Pistol, Scorpion + pedaler	349
Playstation Laserlins	ring för tillgång
Ratt, Dual Shock Mad Catz	749
Ratt, Dual Shock Jordan Joytech	699
RGB Kabel	198
RGB Super AV Kabel, bästa RGB kabeln	249
The Glove	599
Tom Fodral med skivhållare	19
V-Box, spela TV-Spel på monitorn	995
VCD Kort	995
X-Plorer, bästa fuskadaptern	349
X-Tender, 2m förlängningskabel	99

WWW.NORDICGAMES.COM

Besök Skandinaviens största webshop! Här hittar du hela vårt sortiment till samma låga priser. Med vår avancerade sökfunktion hittar du rätt ibland över 4000 artiklar. Du får här reda på de senaste nyheterna till alla format som du kan beställa direkt från din dator. Sidan uppdateras två gånger dagligen med nya produkter och aktuella prislistor.

- Ladda ner lavaspel eller uppgraderingspatchar till de senaste spelen. Här söker du via våra länkar rätt på andra spelföretag du vill besöka.
- Kolla datumen på kommande spel och förboka och försäkra dig om leverans första dagen.
- Ingen telefonkö, ingen väntetid.

Nordic games postorder

Allmän köpinformation

- Alla våra priser inkluderar moms.
- Fraktfritt vid beställning av spel för över 2000:-. Gäller ej basenhetsbeställningar.
- Endast postens avgifter tillkommer. Dessa är mellan 58 och 99 kronor beroende på hur många varor du beställer.
- Om du inte löser ut en försändelse får du betala mellan 175 och 225 kronor. Hör av dig om du beställt en vara men inte hinner att lösa ut den i tid.
- Vi lämnar två års garanti på alla nya spel.
- Vi lämnar ett års garanti på alla begagnade spel.
- Reservation för ev. slutförsäljning samt tryckfel av priser, texter och annan produktinfo.

Beställt 3 eller fler spel?

– Välj en av dessa produkter *utan extra kostnad*

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat.

"GRATISPRODUKTER"

GB	Dr.Mario	värde 169:-
N64	HK Ultra Racer	värde 399:-
PC	Backpacker	värde 169:-
PC	Exhumed	värde 99.-
PSX	Assault	värde 169:-
PSX	HK Asciigrip	värde 249:-
PSX	Minneskort Joytech	värde 129:-
PSX	Xenocracy	värde 169:-
Övrigt	T-shirt Nordic Games	
Övrigt	Valfritt mjukisdjur, Mario, Diddy Kong	



Nordic Games har ytterligare 30-talet gratisprodukter. Ring eller se vår website för mer info!

VINNAREN!



Tomas Wallin i Ånge är den lyckliga vinnaren i Nordic Games stora E3 tävling!

När han fick reda på att han vunnit blev han helt ställd, och det tog några dar innan han kunde bestämma sig vad han skulle välja. Pengar eller Resan. Det var till slut en krona som fick besluta åt honom. (Han singlade slant alltså!)

Vi ger självklart Tomas ett stort grattis och räcker samtidigt över ett inte alltför tunt kuvert med kosing!

Tomas slogan lod: *Play your grey day away!*

PLAYSTATION TILLBEHÖR

REAL ARCADE LIGHT GUN



499:-

Marknadens hetaste och mest realistiska pistol. Inbyggd kickback som ger en kraftig rekyl vid varje avtryckning. Passar alla pistolspel. En separat pedal som gör det enkelt att avfyra med foten är inkluderad i priset.

COOLING SYSTEM

Förläng livet på din Playstation, N64 eller Dreamcast. Cooling System förhindrar överhettning i maskinen. Överhettning sliter på laser och processor. Har du en Dreamcast eller Playstation kan Cooling System förlänga livstiden på förslitningsdelar med 1000-tals timmar! Låt din maskin arbeta i den temperatur den trivs bäst.

Cooling System 349



995:-

V BOX

Nu kan du äntligen ansluta din spelmaskin till en vanlig dataskärm. Faktum är att du kan ha datorn inkopplad samtidigt. Med ett enkelt knapptryck växlar du mella dator och konsol. V Box har även uttag för att koppla in PC högtalarna så du kan få stereoljud utan förstärkare. Förutom att man slipper sitta i vardagsrummet och spela (slut på TV-kriget) är V Box perfekt för dig som tycker att TV-bilden inte är skarp nog. Passar alla TV-spel med PAL eller NTSC videosignal.

KLIPPET!!

RATT



Innovation

PSX-N64

Med denna ratt kan du spela både på Playstation och N-64. Mycket stabil ratt som gör det till ett ännu större nöje att köra bilspelen.

Har följande funktioner:
Skakfunktion, Analog-digital styrning (150 grader), Pedaler, växelspak, minneskort uttag, ställbar styrkänslighet, 13 funktionsknappar och uttag för AC-adapter (sparar batterier). Detta är en mycket genomtänkt ratt som ger dig den bästa känslan till båda spelsystemen.

Hög kvalitet.

549:-

GUIDEBÖCKER



199:-

Legend of Legaia

Denna spelguide hjälper dig med alla kluriga kombinationer. Alla slagen är listade. Självklart är annat också med i guiden, såsom gömda hemlisar, pussellösningar och fiendernas svaga punkter.



199:-

Castlevania Legend

Att det kan vara svårt att bråka med en vampyr, förstår de flesta. Denna guide visar dig hur du ska göra. Mängder av bilder, kartor, pussellösningar, hemligheter och annat godis.

ÖVRIGA GUIDER

C&C Retaliation	149
Destrega	199
Diddy Kong Racing REA	99
Everquest	199
Final Fantasy 7 Official	149
Granstream Saga	199
Heroes of Might & Magic 3	199
Legacy of Kain 2 Soul Rever	199
Legend of Legia	199
Lufia	99
Lunar Silver Star Story	199
Mortal Kombat 4	199
Parasite Eve	149
Resident Evil 2	129
South Park	199
Street Fighter Alpha 3	199
Syphon Filter Official	199
Tekken 3	129
Tenchu	129
Tomb Raider 3	199
Turok 2 Seeds of Evil	199
WCW vs NWO Thunder	129
Xenogears	199
Zelda Guide N64, eng.	149
Zelda Guide N64, svensk	129

BEGAGNADE SPELPAKET

MEGADRIVE 1
Basenhet, extra handkontroll, Master System Converter + 1 st hemligt Master Systemspel, 3 st hemliga Mega Drivespel.

495:-

MEGADRIVE 2
Basenhet, extra handkontroll, 32 X bas + 1 st hemligt spel, 2 st hemliga Mega Drivespel.

495:-

SATURN
Basenhet, extra handkontroll, adapter (för importspel), 2 st hemliga spel.

895:-

SNES
Basenhet, extra handkontroll, 2 st hemliga spel & Mario Paint + mus eller Scoope + 6 st spel

795:-

OBS! Alla extra handkontroller är ej original.

KÖP, BYT & SÄLJ DINA TV SPEL

JÄTTESUCCE!
GÖR SOM 10.000 TALS
ANDRA NÖJDA KUNDER.



I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll/er, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

BEGAGNADE BASENHETER

Dreamcast inkl. kablar	2995	1500	Nintendo 64	795	500
Game Gear	395	100	Playstation	995	650
Gameboy Camera	250	100	Sega 32X	95	25
Gameboy Color	595	300	Sega MegaCD 1	150	50
Gameboy Pocket	275	150	Sega MegaCD 2	150	50
Gameboy Printer	395	150	Sega Megadrive 1	250	50
Gameboy Standard	225	100	Sega Megadrive 2	250	50
Jaguar	250	50	Sega Nomad	495	150
Jaguar CD	295	100	Sega Saturn	595	200
Master System	95	25	Super Nintendo	495	150
Multimega	495	150	Virtual Boy	295	100
Nintendo	295	100			

Denna prislista gäller som längst t.o.m 30 april 1999.

BEGAGNADE PLAYSTATIONSPEL **Ring för de titlar/priser du saknar i listan**

Titel	vi säljer	köper
2Extreme	225	80
Ace Combat 2	350	150
Actua Golf 2	150	50
Actua Golf 3	295	120
Actua Pool	395	200
Actua Soccer 2	150	60
Actua Soccer 3	350	150
Actua Tennis	295	120
Agent Armstrong	150	60
Air Combat	195	80
Air Race	150	60
AIV Evolution Global	150	60
Akuji	395	200
Alien Resurrection	395	200
Alien Trilogy	195	80
All Star Tennis	225	80
Allied General	395	200
Alundra	225	80
Andretti Racing	150	60
Apocalypse	225	80
Area 51	195	80
Ark of Time	150	60
Armoured Core	150	60
Assault	150	60
Asterix	395	200
Asteroids	295	120
Atlantis	350	150
Auto Destruct	150	60
Azure Dreams	295	120
Baby Universe	150	50
Batman & Robin	250	100
Batman Forever	250	100
Battle Arena Toshinden 3	150	60
Battlestation	195	80
Beast Wars	150	60
Big Air	395	200
Black Dawn	150	60
Blasto	225	80
Blaze & Blade	395	200
Blazing Dragons	150	60
Bloody Roar	150	60
Bloody Roar 2	395	200
B-Movie	150	50
Bomberman World	195	80
Brahma Force	150	60
Breakpoint Tennis	150	60
Breath of Fire 3	325	150
Brian Lara Cricket	395	200
Broken Sword	150	60
Broken Sword 2	350	150
Brunswick Bowling	375	180
Bubble Bobble	350	150
Bubsy 3D	150	60
Buggy	150	60
Bushido Blade	150	60
Bust A Groove	350	150
Bust A Move 2	225	100
Bust A Move 3	295	120
Bust A Move 4	395	200
C&C Red Alert	350	150
C&C Retaliation	395	200
C3 Racing	350	150
Caesars Palace	250	150
Caesars Palace 2	395	200
Capcom Generation 2	375	150
Carmageddon 2	395	200
Casper	225	80
Castlevania	250	100
Centipede	295	100
Cheesy	150	60
Chessmaster 3D	350	150
Chronicles of the Sword	225	80
Circuit Breakers	225	80
City of the Lost Children	150	60
Civilization 2	395	200
Clock Tower	225	80
Colin McRae Rally	395	200
Colony Wars	150	60
Colony Wars Vengeance	295	100

Titel	vi säljer	köper
Command & Conquer	195	80
Constructor	295	120
Cool Boarders	195	80
Cool Boarders 2	225	100
Cool Boarders 3	350	150
Courier Crisis	150	60
Crash Bandicoot	225	100
Crash Bandicoot 2	225	100
Crash Bandicoot 3	375	180
CROC	225	100
Croc 2	395	200
Crow City of Angels	150	60
Crypt Killer	150	60
D	150	60
Dark Forces	295	120
Darkstalkers	150	60
Darkstalkers 3	395	200
Davis Cup Tennis	225	80
Dead or Alive	195	80
Deathtrap Dungeon	150	60
Destruction Derby	150	60
Destruction Derby 2	225	100
Devils Deception	150	60
Devils Dice	225	80
Diablo	250	100
Die Hard Trilogy	225	100
Discworld	150	60
Discworld 2	225	80
Disruptor	150	60
Divers Dream	395	200
Dodgem Arena	195	50
Doom	225	100
Dragon Ball Final Bout	395	200
Driver	395	200
Duke Nukem 3D	225	80
Duke Nukem Time 2 Kill	350	150
Earthworm Jim 2	150	60
Eliminator	295	100
Escape ODT	250	100
ESPN Extreme Games	395	200
Ett Småkryps Liv	375	150
Everybodys Golf	295	120
Excalibur 2055 AD	150	60
Exhumed	225	80
FA Manager	395	200
Fantastic Four	150	60
Felony 11-79	225	80
FIFA 98	225	80
FIFA 99	395	200
Fifth Element	250	100
Fighting Force	225	80
Final Doom	295	120
Final Fantasy 7	295	120
Firo & Klawd	150	60
Fluid	195	100
Formula Karts	150	60
Formula One 97	195	60
Formula One 98	295	120
Forsaken	150	60
Frank Thomas Baseball	150	60
Frogger	150	60
Full Tilt Battle Pinball	150	60
Future Cop LAPD 2100	350	150
G-Darius	225	80
Gex	150	60
Gex 3 Deep Cover	395	200
Gex 3D	295	120
Ghost in the Shell	225	80
Global Domination	395	200
Golf Pro	375	180
G-Police	150	60
Gran Turismo	295	100
Grand Theft Auto	225	100
Grand Theft Auto London	375	200
Granstream Saga	375	150
Gunship 2000	225	80
Hardcore 4x4	150	60
Heart of Darkness	195	50
Hercs Adventure	150	60

Titel	vi säljer	köper
Hercules	225	100
Hugo	350	150
Hyper Match Tennis	150	60
Incredible Hulk	150	60
Independence Day	150	60
Indiana Jones	395	200
Indy 500	225	80
Int. Motocross X	225	80
Int. Superstar Soccer 98	295	120
International Track & Field	225	100
Invasion	295	100
Iznogoud	150	60
J McGrath Supercross 98	350	150
Jersey Devil	195	80
Jet Raider 2	150	60
Joe Blow	350	150
Jonah Lomu Rugby	295	120
Judge Dredd	295	120
Jumping Flash! 2	150	60
Jurassic Park the Lost World	195	80
K1 the Arena Fighters	225	100
Kart Duel	150	60
Kart Duel 2	195	80
Kensai	395	200
Kick Off World	150	60
King of Fighters 95	295	120
Kings Field	150	60
Kingsley	375	180
KKND Krossfire	395	200
Klonoa	225	80
Knock Out Kings	350	150
Kula World	350	150
Kurushi	150	60
Kurushi 2	350	150
Lander	350	150
Last Report	150	60
Legacy of Kain 2	395	200
Legacy of Kain Blood Omen	225	80
Legend	350	150
Lemmings 3D	150	60
Lemmings Collection	225	80
Lethal Enforcers	150	60
Libero Grande	250	100
Little Big Adventure	150	60
Live Wire	350	150
Lomax	150	60
Lone Soldier	150	60
Lost Vikings 2	150	60
Lucky Luke	350	150
Madden 98	195	80
Madden 99	395	200
Magic the Gathering	150	60
Marvel Super Heroes	350	150
Marvel Super Heroes vs SF	395	200
Master of Monsters	395	200
Masters of Teräs Käsi	150	60
Max Power Racing	350	150
Maximum Force	150	60
MDK	150	60
Mechwarrior 2	150	60
Medievil	195	80
Mega Man 8	350	150
Mega Man Battle & Chase	350	150
Mega Man Legends	395	200
Mega Man X3	350	150
Mega Man X4	395	150
Men in Black	250	100
Metal Gear Solid	395	200
Michael Owen WLS 99	350	150
Mickeys Wild Adventure	225	100
Micro Machines V3	225	100
Midnight Run	150	60
Monaco Grand Prix 2	395	200
Monkey Hero	375	180
Monopoly	395	200
Monster Trucks	225	80
Mortal Kombat 3	150	60
Mortal Kombat 4	350	150
Mortal Kombat Mythologies	150	60

Titel	vi säljer	köper
Mortal Kombat Trilogy	225	100
Moto Racer	225	100
Moto Racer 2	395	200
Motortoon GP 2	225	80
Mr Domino	150	60
Music	375	180
Myst	295	120
Namco Museum vol. 1	225	80
Namco Museum vol. 2	225	80
Namco Museum vol. 3	225	80
Namco Museum vol. 4	225	80
Namco Museum vol. 5	225	80
Nascar 98	225	80
Nascar 99	395	200
NBA Fastbreak	150	60
NBA Live 97	150	60
NBA Live 98	225	80
NBA Live 99	395	200
NBA Pro 98	225	80
NBA Pro 99	350	150
Need for Speed	195	80
Need for Speed 2	250	100
Need for Speed 3	295	120
Need for Speed 4	395	200
Newman Haas Racing	225	80
NFL Blitz	150	60
NFL Extreme	295	120
NFL Gameday	95	50
NFL Quarterback Club 97	150	60
NHL 97	95	50
NHL 98	125	50
NHL 99	350	150
NHL 99 (Konami)	395	200
NHL Breakaway 98	95	50
NHL Face Off	95	50
NHL Face Off 97	95	50
NHL Face Off 98	95	50
NHL Powerplay	95	50
NHL Powerplay 98	95	50
Nightmare Creatures	195	80
Ninja	225	80
No Fear Downhill Mountainb	395	200
Note, the	150	60
Novastorm	95	50
Nuclear Strike	225	80
Oddworld 1 Abes Oddysee	225	80
Oddworld 2 Abes Exoddus	350	150
Off World Interceptor	95	50
Olympic Games	350	100
Olympic Soccer	95	50
One	95	50
Onside Soccer	95	50
Overblood	150	60
Overboard	225	80
Pandemonium	195	80
Pandemonium 2	195	80
Panzer General	395	200
Parappa the Rapper	95	50
Parodius	95	50
Pax Corpus	95	50
Penny Racers	150	60
Perfect Assassin	95	50
Perfect Weapon	150	60
Pet in TV	150	60
PGA Tour Golf 96	150	60
PGA Tour Golf 97	225	80
PGA Tour Golf 98	295	120
Philosoma	95	50
Pitball	95	50
Pitfall 3D	150	60
Player Manager	225	80
Player Manager 98/99	395	200
Pocket Fighters	295	120
Poed	95	50
Point Blank	295	120
Point Blank + Pistol	495	250
Populous the Beginning	395	200
Porsche Challenge	150	60
Power Move Pro Wrestling	150	60

Titel	vi säljer	köper
Power Serve Tennis	95	50
Poy Poy	150	60
Poy Poy 2	350	150
Premier Manager 98	195	80
Premier Manager 99	395	200
Primal Rage	95	50
Prime Goal	95	50
Prince Naseem Boxing	395	200
Pro 18 the World Open Golf	395	200
Pro Pinball	150	60
Pro Pinball Big Race USA	295	120
Pro Pinball Timeshock	250	100
Project Overkill	195	80
Psybadek	250	100
Psychic Detective	150	60
Psychic Force	95	50
Puma Street Soccer	295	120
Qauke 2	395	200
R4 Ridge Racer Type 4	395	200
R4 Ridge R Type 4+JogCon	595	300
Rage Racer	195	80
Raging Skies	150	60
Raiden Project	150	60
Rally Cross	150	60
Rallycross 2	350	150
Rampage World Tour	395	150
Rapid Racer	150	60
Rapid Reload	150	60
Rascal	150	60
Raven Project	95	50
Ray Tracer	150	60
Rayman	225	100
Rayman 2	395	200
Raystorm	150	60
RC Stunt Copter	395	200
Real Bout Fatal Fury	225	80
Rebel Assault 2	225	80
Reboot	95	50
ReLoaded	150	60
Resident Evil	225	100
Resident Evil 2	295	120
Resident Evil Directors Cut	250	100
Retro Force	350	150
Return Fire	150	60
Revolution X	95	50
Ridge Racer	95	50
Ridge Racer Revolution	125	60
Riot	95	50
Rise 2 Resurrection	95	50
Risk	350	150
Rival Schools	395	200
Riven Myst 2	350	150
Road Rage	95	50
Road Rash	150	60
Road Rash 3D	225	80
Robopit	95	50
Robotron X	95	50
Rock n Roll Racing 2	225	80
Rogue Trip	195	80
Roll Cage	350	150
Rosco McQueen	95	50
R-Type Delta	395	200
R-Types	195	80
Rugrats	350	150
Running Wild	350	150
Rushdown	250	100
Sampras Extreme Tennis	350	150
Samurai Showdown 3	225	80
San Francisco Rush	250	100
SCARS	150	60
Sensible Soccer Club Ed.	350	150
Sentient	95	50
Sentinel Returns	95	50
Sesame Street	395	200
Shadow Gunner	195	80
Shadow Master	95	50
Shellshock	95	50
Shockwave Assault	95	50
Silent Hill	395	200

Titel	vi säljer	köper
Sim City 2000	395	150
Skeleton Warriors	95	50
Skull Monkeys	150	60
Slam n Jam	95	50
Slamscape	95	50
Small Soldiers	225	80
Smash Court (Komokova)	375	180
Smash Court Tennis	350	150
Snow Racer 98	150	60
Snowboard Phat Air	150	60
Soulblade	195	80
Soviet Strike	195	80
Space Hulk	95	50
Space Jam	150	60
Spawn	250	100
Speedster	150	60
Spice World	195	80
Spider	150	60
Sports Car GT	395	200
Spot Goes to Hollywood	150	60
Spyro the Dragon	350	150
Star Gladiator	95	50
Starblade Alpha	95	50
Starfighter 3000	95	50
Starwinder	95	50
Steel Harbringer	95	50
Steel Reighn	150	60
Streak	350	150
Street Fighter 2 Collection	250	80
Street Fighter 2 the Movie	150	60
Street Fighter Alpha	150	60
Street Fighter Alpha 2	250	100
Street Fighter Alpha 3	395	200
Street Fighter Collection 3	395	200
Street Fighter Ex+@	195	80
Street Racer	150	60
Strike Point	95	50
Striker 96	95	50
Suikoden	195	80
Suikoden 2	395	200
Super Football Champion	95	50
Super Pang Collection	250	100
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	250	100
Supersonic Racers	150	60
Swagman	150	60
Syphon Filter	375	180
Syndicate Wars	150	50
Tai Fu	395	200
Tales of Destiny	395	200
Tekken	150	60
Tekken 2	195	80
Tekken 3	350	150
Tempest X3	95	50
Ten Pin Alley	350	150
Tenchu	395	200
Tennis Arena	225	80
Test Drive 4	225	80
Test Drive 4X4	350	150
Test Drive 5	395	200
Test Drive Off Road	150	60
Tetris Plus	395	200
Theme Hospital	250	80
Theme Park	295	120
Three Lions	225	80
Thunderhawk 2 Firestorm	95	50
Tiger Shark	95	50
Tiger Woods 99	395	200
Tilt!	150	60
Time Commando	150	60
Time Crisis	225	100
Time Crisis + Pistol	450	200
Titan Wars	95	50
Tobal No.1	150	60
Toca Touring Car	225	100
Toca Touring Car 2	350	150
Tokyo Highway Battle	150	60
Tomb Raider	195	80
Tomb Raider 2	225	100
Tomb Raider 3	350	150

Titel	vi säljer	köper
Tombi	225	80
Tommi Mäkinen Rally	295	100
Top Gun	150	60
Total Drivin	150	60
Total Eclipse	95	50
Total NBA 96	95	50
Total NBA 97	95	50
Total NBA 98	150	60
Transport Tycoon	295	120
Trap Runner	375	150
Trash! It	150	60
Treasures of the Deep	150	60
True Pinball	225	100
Tunnel B1	95	50
Twisted Metal	295	120
Twisted Metal 2 World Tour	350	150
UEFA Champions League	395	200
Um Jamma Lammy	350	150
Unholy War	225	80
V 2000	150	60
Vandal Hearts	225	100
War Games	350	150
War Gods	95	50
Warcraft 2	250	100
Warhammer Dark Omen	295	120
Warhammer Shadow of the Horned	250	
100		
Warhawk	95	50
Warzone 2100	395	200
Wayne Gretzky Hockey 98	150	60
V-Ball	250	100
WCW NWO Thunder	395	200
WCW vs Nitro	350	150
WCW vs the World	350	150
Versailles	225	100
Whizz	95	50
Victory Boxing	225	80
Victory Boxing 2	350	150
Viewpoint	95	50
Vigilante 8	350	150
Wild 9	295	120
Wild Arms	325	120
Williams Arcades Greatest Hits	95	50
Williams Arcades Greatest Hits 2	95	50
Wing Commander 3	95	50
Wing Commander 4	150	60
Wing Over	350	150
Wing Over 2	395	200
Wipe Out	95	50
Wipe Out 2097	195	80
Viper	95	50
Virtua Pool	295	120
Virtual Golf	150	60
Viva Football	350	150
VMX Racing	295	120
World Cup 98	195	80
World Cup Golf	95	50
World League Soccer 98	225	80
Worms	225	100
VR Baseball	225	100
VR Baseball 99	350	150
VR Powerboat Racing	150	60
V-Rally	150	60
V-Rally Platinum	225	100
Wreckin Crew	150	60
Wrestlemania	150	60
Vs	150	60
V-Tennis	150	60
WWF In Your House	195	80
WWF Warzone	395	200
X2	95	50
X-Com 2 Terror From the Deep	350	150
X-Com Enemy Unknown	225	80
XGames Pro Boarder ESPN	350	150
X-Men	195	80
X-Men vs Street Fighter	295	120
YoYos Puzzle Park	350	150
Yusha Heavens Gate	150	60
Zero Divide 2	150	60

BEGAGNADE DREAMCAST SPEL (JAPAN)

Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper
Aero Dancing	550	250	Pen Pen Tri Icelon	495	200	Sonic Adventure	550	250
Godzilla	395	150	Power Stone	595	250	Tetris 4D	395	150
HK Original	395	200	Psychic Stone	550	250	Virtua Fighter 3tb	450	200
Incoming	450	200	Ratt. Sega Steering Wheel	850	400	VMS Minneskort	250	80
JS Arcade Stick	750	300	Sega Rally 2	550	250	Denna prislista gäller som längst		
July	295	100	Seventh Cross	450	200	t.o.m 30 maj 1999		

BEGAGNADE GAME BOY COLOR SPEL

Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper			
Bugs Bunny Crazy Castle 3	295	100	Hexcite	295	100	Quest for Camelot	295	100	Tetris DeLuxe	250	100
Bust A Move 3	250	100	Las Vegas Cool Hand	250	100	Rampage World Tour	250	100	Turok 2 Seeds of Evil	295	100
Centipede	295	100	Looney Tunes Carrot Crazy	295	100	Shadowgate Classic	295	100	Wario Land 2	295	100
Frogger	295	100	Mortal Kombat 4	295	100	Shanghai Pocket	295	100	Zelda DX	295	100
Game & Watch Gallery 2	295	100	Pocket Bomberman	250	100	Super Breakout	295	100			
Harvest Moon	295	100	Power Quest	295	100	Sylvester & Tweety	295	100			

BEGAGNADE NINTENDO 64 SPEL

Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper
1080	450	200	Dual Heroes	195	80	Lamborghini Challenge	195	80	NHL Breakaway 98	195	80	Tonic Trouble	450	220
Aero Fighter Assault	275	120	Duke Nukem 3D	350	150	Looney Tunes Space Race	495	250	NHL Breakaway 99	395	180	Top Gear Overdrive	450	200
Aero Gauge	195	80	Duke Nukem Zero Hour	495	220	Lylat Wars	195	80	Off Road Challenge	350	150	Top Gear Rally	295	120
Air Boarder 64	250	100	Extreme G	295	120	Lylat Wars + Rumble Pack	295	130	Olympic Hockey	195	80	Turok 2 Seeds of Evil	425	200
All Star Tennis	450	220	Extreme G2	395	200	Mace	195	80	Penny Racers	495	220	Turok Dinosaur Hunter	250	80
All Stars Baseball 99	395	180	F-Zero X	450	220	Madden 64	195	80	Pilotwings 64	195	80	Twelve Tales Conker 64	495	250
Banjo Kazooie 3D	450	200	F1 Pole Position	195	80	Madden 99	450	200	Quake 2	495	250	Twisted Edge Snowboard	450	220
Beetle Adventure Racing	495	200	F1 World Grand Prix	350	150	Mario Kart 64	395	200	Quake 64	325	150	V-Rally Edition 99	395	180
Bio Freaks	295	120	FIFA 64	195	80	Mario Party	450	220	Rampage 2 Universal Tour	495	250	Waialae Country Club Golf	350	150
Blast Corps	195	80	FIFA 98	395.	180	Micro Machines	495	250	Rampage World Tour	450	200	War Gods	195	80
Body Harvest	350	150	FIFA 99	450	220	Mischief Makers	195	80	Rayman 2	495	250	Wave Race 64	195	80
Bomberman 64	250	100	Fighters Destiny	195	80	Mission Impossible	395	180	Robotech	395	180	Wayne Gretzky Hockey	195	80
Bomberman Hero	350	150	Fighters Destiny 2	495	220	Monaco GP Racing Sim	495	250	Robotron X	195	80	Wayne Gretzky Hockey 98	195	80
Buck Bumble	395	200	Forsaken	195	80	Mortal Kombat 4	495	250	San Fransisco Rush	195	80	WCW NWO Revenge	450	200
Bust A Move 2	250	100	GASP	295	120	Mortal Kombat Mythologies	195	80	San Fransisco Rush 2	450	200	WCW NWO World Tour	350	150
Bust A Move 3	350	150	Gex 2	450	220	Mortal Kombat Trilogy	295	120	SCARS	395	200	WCW vs Nitro	350	150
Carmageddon 2	495	250	Glover	450	220	Multi Racing Championship	350	150	Shadowgate 64	495	250	Wetrix	250	100
Castlevania Legends	495	250	Goldeneye 007	425	200	Mystical Ninja	450	220	Snow Board Kids	395	200	Wipe Out 64	450	200
Centre Court Tennis	395	200	GT 64 World Champi	350	150	Nagano Winter Olympics	250	100	Snow Board Kids 2	450	200	Virtua Pool	450	200
Chameleon Twist	195	80	Harvest Moon	495	250	Nascar 99	495	220	South Park	450	200	Virtual Chess	395	180
Charlys Blast Challenge	395	180	Hexen	195	80	NBA Hangtime	195	80	Space Station Silicon Valley	350	150	World Cup 98	295	120
Chopper Attack	395	180	Holy Magic Century	350	150	NBA In the Zone 2	450	200	Star Shot Space Circus F	350	150	WWF Warzone	395	180
Clayfighter 63	195	80	Int. Superstar Soccer 64	195	80	NBA Jam 99	395	200	Star Wars Rogue Squadron	450	250	Yoshis Story	395	200
Cruisin USA	275	120	Int. Superstar Soccer 98	450	200	NBA Live 99	450	200	Star W Shadows of the Em	350	120	Zelda the Ocarina of Time	525	300
Cruisin World	395	200	Jet Force Gemini	495	220	NBA Pro 98	350	150	Super Mario 64	195	80			
Dark Rift	195	80	Killer Instinct Gold	195	80	NFL Quarterback Club 98	250	100	Superman 3D	450	200			
Diddy Kong Racing	395	200	Knife Edge	350	150	NFL Quarterback Club 99	395	200	Tetris 64	450	220			
Doom 64	195	80	Kobe Bryant NBA Basket	195	80	NHL 99	425	200	Tetrisphere	250	100			

TILLBEHÖR BEG

Nintendo 64

Action Replay	395	150
Antennkabel Ej Original	125	15
Antennkabel Original	150	30
Converter, Passport	225	60
Game Booster	295	100
HK Ej Original	125	30
HK Färg, Original	195	120
JS Arcade Shark	295	150
Memory Exp Pack, Original	250	80
Minneskort 16 x	195	50
Minneskort 4x Joytech	150	30
Minneskort Original	125	40
Minneskort Standard, Färg	75	20
Ratt	450	200
Rumble Pack + 4x Minne	195	50
Rumble Pack Färg, Joytech	96	30
Rumble Pack Original	150	50
Rumble Väst	395	150
The Glove	495	200
X-Tender	50	10

Playstation

Action Replay Ny Modell	350	100
Action Replay Professional	395	150
Antennkabel Multi Ej Original	125	15
Antennkabel Multi Original	150	40
GX Converter	295	100
HK Analog	125	50
HK Ascii Grip	95	15
HK Dual Shock Ej Original	150	50
HK Dual Shock	250	100
HK Glove	395	150
HK Negcon	195	50
HK Original	95	25
HK Kopia	75	15
HK Resident Evil	125	50
JS Alla Modeller	195	50
JS Namco Fighting Stick	395	150
Link Kabel	75	25
Minneskort 1080 Block	450	200
Minneskort 120 Block	175	50
Minneskort 15 Block, Kopia	85	30
Minneskort 360 Block	325	100
Minneskort 60 Block	150	40
Minneskort 720 Block	395	150
Minneskort Comp. 60 Block	150	40
Minneskort Original	125	40
Multi Tap	250	100
Mus	195	80
Pedaler Mad Catz	195	50
Pistol G-Con 45	250	100
Pistol, Erazer Gun, Scorpion	195	80
Pistol, Real Arcade Light Gun	395	200
Pistol, Övriga modeller	150	50
Ratt, Mad Catz Dual Shock	595	300
Ratt, Mad Catz	395	150
Ratt, Övriga Modeller	275	60
Scart/RGB Kabel	95	25
X-Tender	60	10

KÖP, BYT & SÄLJ DINA SPEL I VÅRA BUTIKER

SÅ HÄR BYTER DU DINA SPEL.

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in för byte. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du och lägger på 15% på summan. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual eller kartong/box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. Längre ner på pappret skriver du vilka spel du vill ha istället. Ange alltid reserver på de produkter du vill köpa. Detta ifall vi skulle ha slutsålt på önskat spel. Önskas endast en titel så skickar vi den så fort den finns i lager.

3. Byter du in spel för mindre än vad du köper så får du lösa ut paketet med mellanskillnaden på posten. Byter du in för mer än vad du köper kommer överskjutande summa att stå som tillgodo till nästa köptillfälle om inget annat anges.

4. Sist på pappret skriver du namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16 år måste vi ha din förälders namnteckning.

5. Skicka in dina spel till: Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

6. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel. Har vi allt i lager brukar det komma inom några dagar.

SÅ HÄR SÄLJER DU DINA SPEL:

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in till oss för att sälja. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du hur mycket du skall ha. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual eller kartong/box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. På pappret skriver du sedan namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16 år måste vi ha din förälders namnteckning.

3. Längst ner skriver du hur du vill ha pengarna utbetalade. Vill du ha dem till ett konto skriver du din banks namn och ditt kontonummer/personkonto/lönekonto nummer. Har du inget konto skickar vi check som du löser in på närmaste postkontor/lantbrevbärare.

4. Skicka in dina spel till: Nordic Games Inköpsavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

5. Sätt dig ner hemma och invänta dina pengar. Normalt kommer pengarna inom 5-10 dagar.

SÅ HÄR KÖPER DU BEG. SPEL:

Gå igenom listorna och bestäm dig för vad du vill ha. Prislistor hittar du i vår katalog, Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com. Tänk helst ut ett alternativ du kan tänka dig ifall något skulle vara slutsålt. Är du osäker på vad du skall köpa eller inte vet vad olika titlar är går det bra att ringa oss och fråga. Vi kan det mesta om de flesta spelen i listorna. Sedan beställer du som vanligt med följande alternativ:

1. Telefon 054-18 83 18 vardagar 10-19, lördagar 11-15.

2. Telefax 054-10 16 50.

3. Webshop: www.nordicgames.com.

SKICKA IN DINA SPEL UTAN KOSTNAD*

Numera kan du sända in dina gamla TV-Spel utan att betala någon frakt. Använd nedanstående tjänster. (Givetvis går det att skicka in spelen på vanligt vis). Skicka spelen till: Nordic Games, Box 5083, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

Försäljning/byte under 1 kilo:
Skicka dina spel i ett vadderat kuvert utan kostnad till oss. Adressen är: Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 359 300, Rattgatan 6, 658 00 Karlstad.
Använder du denna adress debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000 kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000 kr så drar vi av detta belopp vid utbetalning/byte.

Försäljning/byte över 1 kilo:
Ring oss på 054-188318 och begär en gratis paketavi. Denna avi skickar vi till dig samma dag som du ringer. Denna avi är en förskottsbetald företagspaket avi som du lämnar in tillsammans med ditt paket på närmaste postkontor/lantbrevbärare. Med denna avi kan du skicka spel till oss för upptill 25 kilo. Använder du denna avi debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000 kr så drar vi 58 kronor.

REGLER FÖR KÖP, BYT OCH SÄLJ.

1. Aktuella prislistor finner du senaste numret av Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com. Priserna i postorderkatalogen gäller tom 31 januari 1999. Har du inte tillgång till detta så ringer du oss enklast på 054-188318.

2. Ring oss för prisinformation på produkter som du inte hittar i listorna.

3. Saknar spelet kartong/box eller manual så drar vi av 25% av inköpspriset. Detta gäller inte tillbehör eller basenheter.

4. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 16år. Om du är under 16 år måste målsman enligt lag skriva på.

5. Vid försäljning lämnar vi alltid 1 års garanti på begagnat och 2 års garanti på nytt.

6. En del titlar i listorna är slutsålda eller ännu inte släppta. Vid beställning av dessa skickar vi respektive produkt när den kommer i lager.

7. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben har 10% rabatt på begagnade spel (se sid 81).

8. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben får 10% mer när de säljer sina spel kontant. (se sid 81).

9. Har vi öppnat och expedierat ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

BESTÄLLNINGSKUPONG

Vill du inte klippa i tidningen skriv på ett linjerat papper och skicka in till: FRISVAR Nordic Games, Svarspost 650 359 300, 658 00 Karlstad ! Glöm inte att fylla i namn och adress.

	Produkt/titel	Pris
1		
2		
3		
	Här skriver du in din första "gratisprodukt" (om du beställt 3 produkter)	0:-
4		
5		
6		
	Här skriver du in din andra "gratisprodukt" (om du beställt 6 produkter)	0:-

	Reserv produkt/titel	Pris
1		
2		

☐ Ja tack! Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben och få rabatter. (150:-/år)

☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben, vg dra av min rabatt.. Medlems nr. ______

Namn | Tel

Adress

Postnr/ort

Målsmans underskrift, om under 16 år.

E-mailadress

☐ Ja tack, Jag vill ha Nordic Games Postorderkatalog gratis.

Frankeras ej!
Nordic Games betalar portot



Nordic Games Postorder

Svarspost 650 359 300
658 00 Karlstad